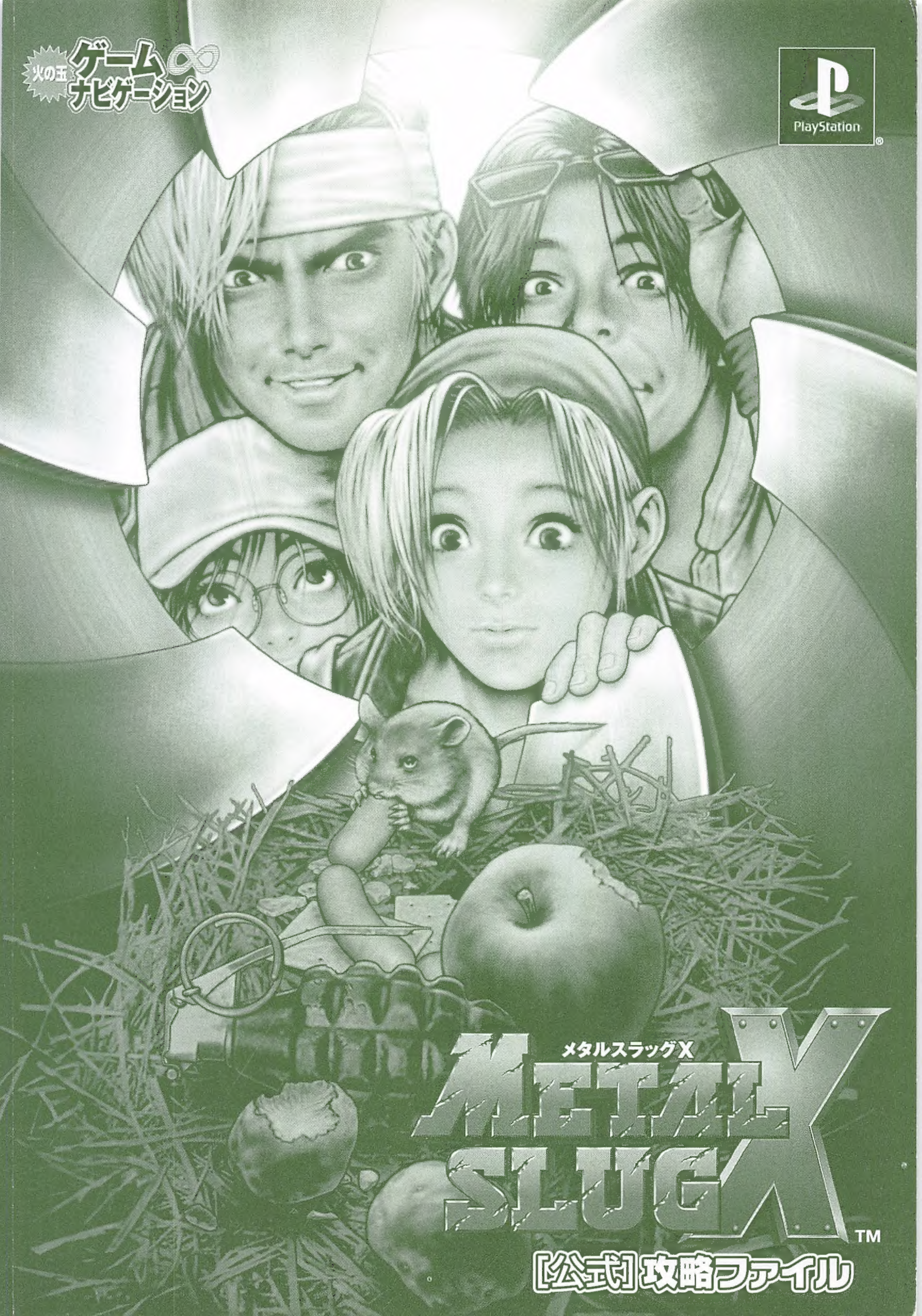

火の玉 ゲーム∞ナビゲーション
PlayStation
メタルスラッグX
METAL SLUG X
TM
[公式]攻略ファイル

火の玉ゲーム∞ナビゲーション

PlayStation

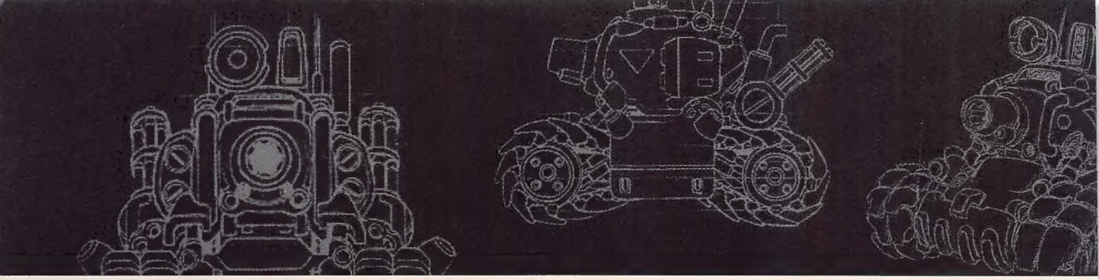


メタルスラッグX

METAL SLUG X™

[公式]攻略ファイル


火の玉
ゲーム∞
ナビゲーション
メタルスラッグX
METAL SLUG X
TM
[公式]攻略ファイル



『メタルスラッグX』プロローグ

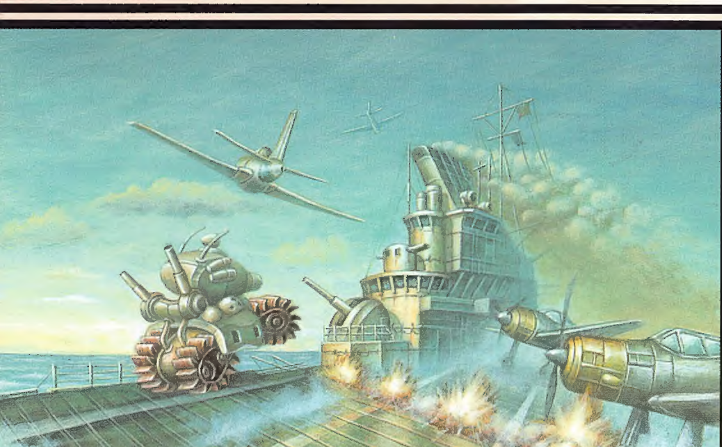
21世紀初頭、世界を大きな戦禍が覆った。

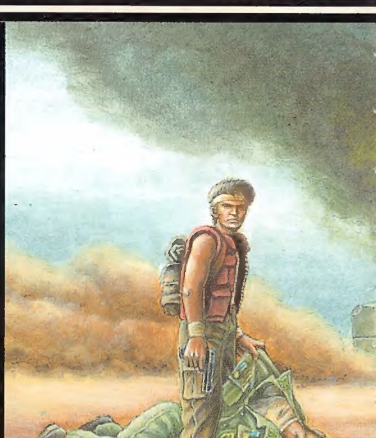
デビルリバース・モーデン元帥。軍部と政治の腐敗を断罪の大義名分に掲げ、彼が大規模なクーデターを起こしたのだ。準備に数年の歳月をかけた彼の計画は功を奏し、世界はわずか170時間で沈黙する。

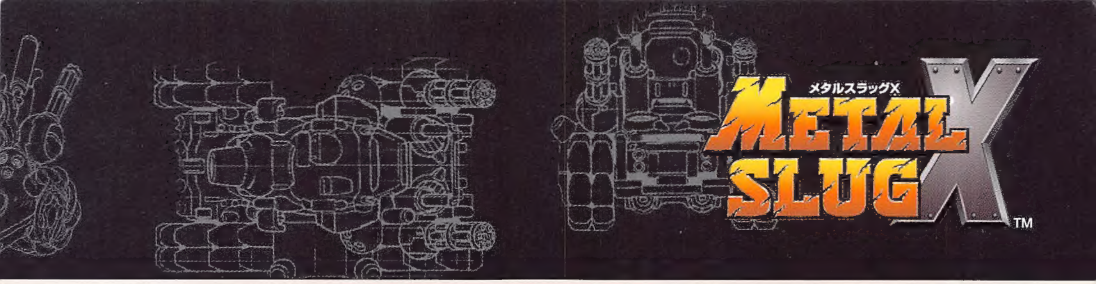
奇襲を受けた正規軍は為す術もなく敗退するが、完全に滅びたわけではなかった。生き延びた兵達はレジスタンスとして戦力を立て直し、逆転のための切り札である新型万能戦車メタルスラッグの試作を開始したのである。

しかし、計画を察知したモーデン反逆軍によって、メタルスラッグは奪取されてしまう。もはや一刻の猶予もないと判断した正規軍レジスタンスは、特殊工作部隊ペルグリン・ファルコンズ、通称PF隊を召還。部隊の精鋭マルコとターマにメタルスラッグ奪還及び、モーデン反逆軍拠点へのピンポイント攻撃を命じる。

一週間で世界を掌握した反逆軍に対して開始された、たった2人の反抗作戦であったが、マルコとターマは幾多の苦難を乗り越え、ついに反逆軍の中枢を破壊することに成功。世界は再び平和を取り戻した……。







—それから２年。

世界各地では、いまもモーデン軍残党の小規模な反抗が続いていた。正規軍は調査により、これら反逆軍残党の行動はある大きな作戦の一環であることを、そしてその首謀者があの人物であることを突き止める。世界レベルの作戦立案と実行。……これほど大規模な軍事行動を指示できるのは、デビルリバース・モーデン元帥以外考えられない。

しかし、先のクーデターさえ数年の準備を要したにも関わらず、今回の作戦に要した期間はわずか２年。一体何が、それを可能にしているのか？

前大戦のような惨事を未然に回避することが先決と考えた軍部は、幾つかの謎を解明できないまま秘密任務を実行に移す。再び召還されたマルコとターマ。さらに情報局から派遣された２人の特殊工作員エリ・カサモトとフィオリーナ・ジェルミが合流する。目標はモーデン反逆軍の拠点をすべて壊滅させること。シンプルだが、無謀な作戦だ。

本当にモーデン元帥は生きているのか？　そして、背後で蠢く大きな影の正体とは何か？　かくしてモーデン反逆軍の第２次クーデターを未然に防ぐため、４人の精鋭達による過酷な任務が開始された。



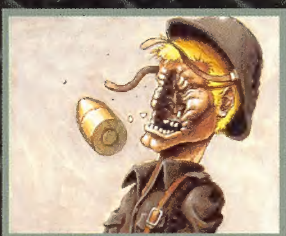


メタルスラッグX

METAL SLUG X™

[公式]攻略ファイル



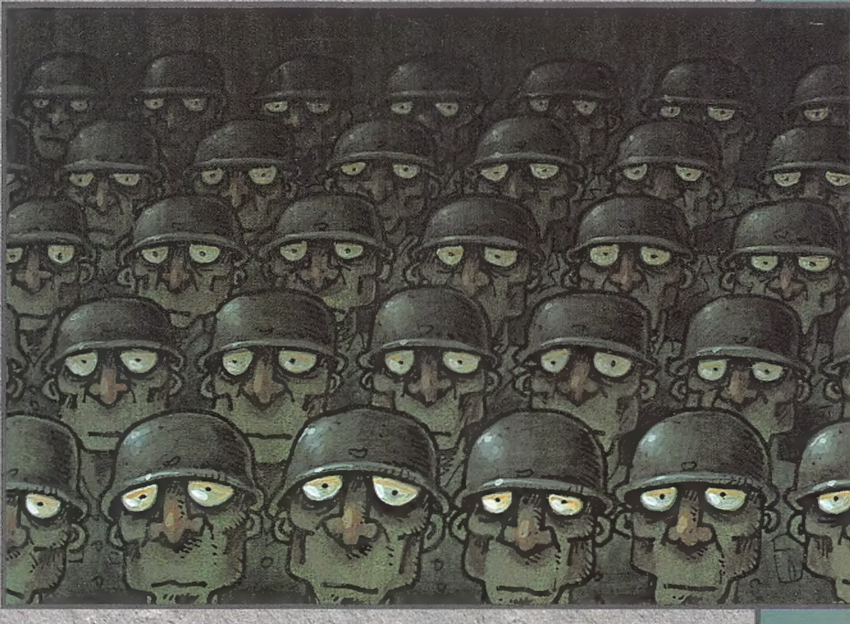


CONTENTS

LEARN ABOUT THE SYSTEM!

システム解説編

戦場へ向かう前に知っておきたい重要情報が満載!!



**Read this chapter first, soldier.
Because if you don't understand the basic stuff of Metal Slug X, you are already DEAD.**

ゲームモード＆基本操作

今回のPS版にはアーケード版を完全移植した「アーケードミッション」の他に、２つのゲームモードが用意されている。どちらのゲームモードもプレイヤーの腕が試される、チャレンジしがいのある内容。ただし、「アナザーミッション」は「アーケードミッション」をクリアするまではプレイすることができない。ミッションクリアの後はミニゲームに燃えるのもまたよし。

COMBAT SCHOOL [コンバットスクール]

まずは、かわいらしい教官の指示にしたがって入隊手続きを済ませよう。このモードでは、サバイバルアタックや各ミッションのタイムアタックに挑戦できる。良い成績を収めると昇進し、階級が上がる。君は階級の最高位"元帥"になれるかな!?



←プレイヤー１機でどこまでいけるかを争うサバイバルアタック



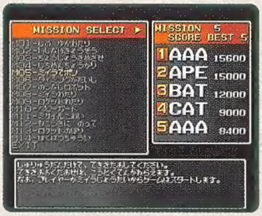
➡好きなステージを選んで短時間で駆け抜けるピンポイントアタック

ARCADE MISSION [アーケードミッション]

その名のとおりアーケード版を完全移植したもの。１度クリアしてしまえば、次回から好きなミッションを選んで始められるので、同じミッションを何度も練習できるぞ。

ANOTHER MISSION [アナザーミッション]

個性的な20個のミニゲームを満載したゲームモード。スコアランキング２位以上になると、ミニゲームがひとつずつ増える。「アーケードモード」でつちかったテクニックを駆使して全スコアランキング１位を目指そう。



←アナザーミッションで君の腕はどこまで通用するかな？

▽[アクション＆操作説明]

基本アクション

移動



もっとも基本となるアクションのひとつ。移動スピードはかなり落ちるものの、しゃがんだ状態でも移動可能なのでこちらも上手く使っていこう。

ジャンプ



ジャンプすることにより障害物を飛び越えたり、通常のショットだけでは届かない場所への攻撃を可能にしてくれる。極めて応用範囲が広いアクション。

しゃがみ



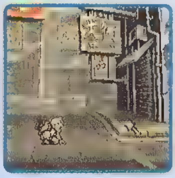
このアクションをとることによって、当たり判定がぐっと小さくなる。しゃがんだまま攻撃も可能なので、効果的に利用できれば戦いを有利に進められるぞ。

ショット



敵を倒す手段としてもっとも基本的なモノ。通常のショットの攻撃力は低いが各種の強化ショットを入手することで、より強力な攻撃が可能になる。

手榴弾 ○



攻撃回数に制限はあるが、ショットよりも高い攻撃力を持っている。性能が異なる３種類の手榴弾が存在するので、状況に合わせて取るか否か選択しよう。

上方攻撃 ↑＋□



方向ボタンの上を押しながら、ショットボタンを押すと上方へ攻撃することも可能だ。ヘリや飛行機といった空中の敵と戦うときなどに使っていこう。

乗り物に乗る 乗り物に向かってジャンプ



各種の乗り物に乗るときは、その乗り物の上へ着地するようにジャンプするだけでいい。乗り込む瞬間は無敵になるぞ。

ジャンプ下方攻撃 × 後 ↓＋□



通常では攻撃することのできない下方へは、ジャンプ中に方向ボタンの下を押しながら、ショットボタンを押すことで攻撃できる。

乗り物限定アクション

バルカン □



バルカンの射角は、乗り物の移動によって変化するが、OPTION設定によりバルカンの連射と発射中の射角を固定することも可能。

キャノン ○



乗り物に乗った状態で手榴弾ボタンを押すとキャノン(ミサイル)攻撃が出る。攻撃力が高いのでボス戦まで温存しておくといい。

メタスラアタック □＋×



乗り物を敵にぶつけるという豪快かつ、もっとも破壊力のある攻撃。クリアボーナスはもらえなくなるが、ボスをこれで倒すとちょっと気持ちいいかも。

手榴弾 ↑＋○



乗り物に乗った状態でハッチを開けて手榴弾ボタンを押すと、通常どおり手榴弾を投げられる。ここぞというときに使っていこう。

乗り物から降りる ↓＋×



レバーを下へ入れてから乗り物のハッチが開くまで多少時間がかかるので注意。降りたあとはしばらく無敵なので、厳しい攻撃を回避する際に活用したい。

キャラクター紹介

▽ マルコ・ロッシ [MARCO-ROSSI]



PERSONAL DATA

本名:マルクリウス・デニス・ロッシ
(MARCHRIUS DENNIS ROSSI)
性別:男　国籍・出身:アメリカ・アイダホ州
職業:正規軍PF隊 少佐
誕生日:2005年4月13日　年齢:25歳
身長:180cm　体重:75kg　血液型:A型
趣味:コンピュータプログラミング
好きな食べ物:チャイニーズヌードル
好きな事:自分の作った思考プログラムをネット上で他人と戦わせること
嫌いな物:食べ物屋の前に並んでる人々
大切な物:趣味に没頭できる時間
特技:コンピュータプログラムの処理速度の暗算、地下鉄乗り過ごし、酔拳のマネ
口癖:暇があったらソースを読め!

イタリア系アメリカ人。士官学校、特殊技術専門学校卒業。特殊部隊ペルグリン・ファルコンズのリーダーを務める。モーデンのクーデターでは散り散りになった正規軍人を集めペルグリン・ファルコンズを再結成。モーデンを葬り少佐へ昇進。趣味はコンピュータ。遊びで作ったコンピュータウィルスが軍に侵入し、核ミサイルが発射しかかったことも。ただしこれは一生語られることのない彼の秘密だ。





エリ・カサモト [ERI-KASAMOTO] ▽

教会の前に捨てられ、孤児として育つ。さばさばした性格と抜群の格闘センスでストリートキッズのリーダーとなるが、その戦闘能力に目をつけた正規軍情報部が彼女をスカウト。スパイとして一流の教育を受け任務をこなすも、後味の悪さに嫌気がさし特殊工作部隊スパローズへ転属。以後スパローズでは爆発物取り扱いのスペシャリストとして活躍し、「メンフィスの爆弾娘」の異名をとることになる。

PERSONAL DATA

本名:笠本 英里
(ERI KASAMOTO)
性別:女　国籍・出身:日本・広島
職業:正規軍スパローズ 軍曹
誕生日:2010年6月6日　年齢:20歳
身長:168cm　体重:50kg
スリーサイズ:80.57.86　血液型:B型
趣味:特になし
好きな食べ物:スピリタス
好きな事:あてのない散歩
嫌いな物:自分で運転できない乗り物に乗ること
大切な物:初めて所持した銃のハンマー
特技:鍵開け、サバイバルテクニック
口癖:人間はみんなひとりぼっち







ターマ・ロビング[TARMA-ROVING]

優秀な軍人を父に持ち、ジュニアハイスクール卒業後、軍の特殊戦術戦闘員養成所に入る。20歳で大統領救出作戦に参加。正規軍ペルグリン・ファルコンズに配属、マルコと出会い無二の親友に。大戦ではマルコと共に過酷な戦争を戦い抜き大尉へ昇進する。

プライベートでは生真面目なマルコをおちょくって遊ぶのを楽しみとしているが、戦闘員としての彼には非常な敬意を払っている。カスタムバイクが趣味で、大戦後はバイク屋を開業予定だったが上司の必死の説得で流れている。

PERSONAL DATA

本名:ターマイクル・ロビングⅢ世
(TARMICLE ROVING Ⅲ)
性別:男　国籍・出身:日本・北海道
職業:正規軍PF隊 大尉
誕生日:2005年5月1日　年齢:25歳
身長:174cm　体重:68kg　血液型:AB型
趣味:バイクのカスタムメイキング
好きな食べ物:納豆ごはん
好きな事:バイクでのひとり旅
嫌いな物:薄っぺらい人間
大切な物:大自然と過ごせる時間
特技:板金塗装、野宿(どこでも寝られる)
口癖:次の手考えるか…









「次の手 考えるか…」

フィオ・ジェルミ[FIO-GERMI]



PERSONAL DATA

本名:フィオリーナ・ジェルミ
(FIOLINA GERMI)
性別:女　国籍・出身:イタリア・ジェノヴァ
職業:正規軍スパローズ 一等軍曹
誕生日:2008年10月2日　年齢:22歳
身長:158cm　体重:43kg
スリーサイズ:88.58.89　血液型:O型
趣味:料理、刺繍
好きな食べ物:アイスティー(クイーンメリー)
好きな事:ケーキを焼くこと
嫌いな物:熱い飲み物、熱いお風呂
大切な物:生まれたときから一緒のくまのペッピーノ(ぬいぐるみ)
特技:整体、家事全般、社交ダンス
口癖:平気です、大丈夫です

イタリアの富豪、ジェルミ家のひとり娘。代々軍人の家系であったジェルミ家の後継者として、正規軍へ入隊させられてしまう。本来ならば重要任務を課せられるレベルの兵ではないのだが、派手な名声を望む父親の工作によりスパローズへ編入。本人は事情をよくのみ込めないまま今回の任務に就かされてしまう。

エリとは正反対に両親の愛を一身に受けて育っており、大学ではカイロプラクティックや鍼灸を学ぶ。将来はスポーツドクターになりたいと考えている。

「平気です、大丈夫です」

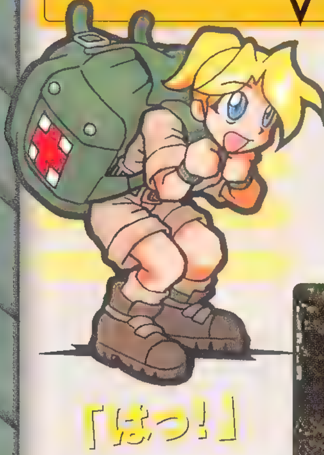






相川留美［RUMI-AIKAWA］

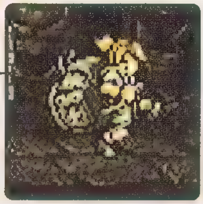


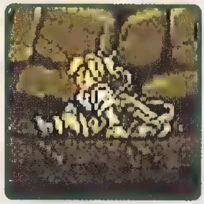


PERSONAL DATA

本名:相川留美　(RUMI AIKAWA)
性別:女　国籍・出身:日本・京都　職業:正規軍戦略情報局名誉伍長　誕生日:2012年1月18日
年齢:18歳　身長:157cm　体重:48kg
スリーサイズ:82.58.84　血液型:AB型
趣味:IDフォトシール交換　好きな食べ物:マネキンワッフル　好きな事:行楽にでかけること　嫌いな物:動物　大切な物:姉と散歩すること
特技:かけっこ、動態視力が高い、はやがわり
口癖:無生物を「さん」づけで呼ぶ

前大戦終了後、退役を勧められるが断り情報局へ在籍する。今回も先行補給部隊の一員として作戦に参加。運びきれないほどの補給物資を背負い最前線の兵士を支援しようとがんばるが、やや方向音痴ぎみで、作戦に参加した兵士からも「神出鬼没」と称される。



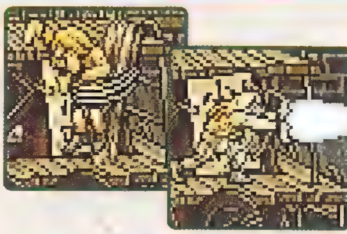




一文字百太郎［HYAKUTARO-ICHIMONJI］



一見すると普通の捕虜と変わらないその男の腕には、他の捕虜とは明らかに違う何か不思議な光と力が宿っていた。自らの放つ気だけを武器に戦場を駆け巡る彼の勇姿は、もはや伝説となっている。彼の次の戦場はいったいどこなのだろうか?　それは誰も知らない……。





使用キャラクターについて

プレイヤーキャラクターには性能の差は存在しないので、設定を気に入ったキャラクターを選択して使っていこう。

マルコで戦場を駆け巡ってラ○ボーを気どってみたり、フィオが戦場をオロオロしながら進んでいくのを想像するのも楽しい。2人プレイでマルコとターマになりきってみるのもいいかもね。



←2人プレイでは同じキャラクターは選択不可

クリアボーナス

ミッションクリア時に救出（ロープから解放して接触すること）していた捕虜の人数1人につき、1万点のボーナスが入る。さらに10人以上捕虜を救出していれば別に10万点のボーナス得点が追加される。その他にも特別に、相川留美や一文字百太郎を救出すると2万点（どちらも捕虜としてのボーナスが1万点で実質3万点）のボーナスを獲得できる。ただし、ミッション途中でプレイヤーが死ぬと、それまで救出した捕虜はリセットされてしまうぞ。



⬆隠し捕虜の場所も確実に覚えて、10人以上救出を目指そう。通常ボーナスの他に、さらに10万点のボーナスが入っておいしいぞ



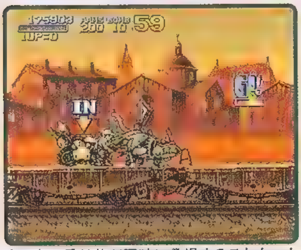
⬆相川留美ボーナスは3万点。ただし、彼女に会っただけではダメで、プレイヤーが確実に触れていないとボーナスの対象とはならないので注意



⬆気を放ってプレイヤーを援護してくれる捕虜の一文字百太郎。彼も特殊ボーナスの対象となっているので、助けていれば3万点も得点が入る

乗り物紹介

各ミッションの要所要所で登場し、プレイヤーの助けとなってくれる４種類の乗り物、それらすべてに共通する長所と短所を右に書き出してみた(キャメルスラッグは一部除く)。多少の短所はあるものの、耐久力･攻撃力の大幅アップや特殊攻撃の恩恵はそれを補ってあまりあるはずだ。死んでも乗っておこう。



⬆2台の乗り物が同時に登場することも。よく考えてどちらに乗るか選択しよう

乗り物の良いところ

- 耐久力が高い
  (キャメルスラッグを除いて３発までOK)
- 攻撃力が強い
- メタスラアタックが使用可能
- 乗り降り中は無敵
- ステージクリア時に乗っているとボーナス得点

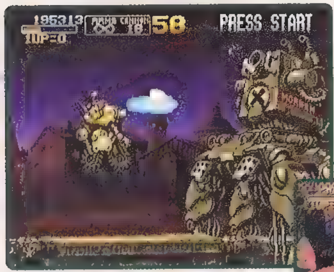
乗り物の悪いところ

- 当たり判定が大きくなる
- 攻撃位置が移動によって変化してしまう
  (バルカンフィックス中は変化なし)

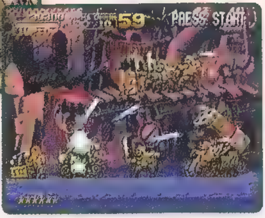
SV001／Ⅱ メタルスラッグ(TYPE-R)

このゲームのタイトルにもなっている戦車。主砲となる強力なキャノンには通常弾の他に、貫通性があり遠距離まで水平発射可能なA.P弾も用意されている。さらに、移動速度とジャンプ力、キャノンの攻撃力が２倍になった新型メタルスラッグTYPE-Rも登場して、まさに死角なしといったところか。





⬅キャノン砲の初期弾数は10発。射程が若干短いが、水平発射可能なA.P弾も用意されている。キャノンの射角を変えられないのが残念



➡弾数無制限で全方向に発射可能なバルカン。連射性が高いので雑魚を蹴散らすならこれで充分。ガンガン撃ちまくっていこう

特徴

- 攻撃を３発まで受けられる
- メタスラアタック可能
- しゃがむことができる
- ジャンプ力が低い
- クリアボーナス30万点

SV-F07V
スラグフライヤー



プレイヤーが操ることのできる唯一の航空戦力がこれ。画面内を自由に移動できる運動性に加え、強力なミサイル10発と連射可能なバルカンを装備している。残念ながらミッション3だけにしか登場しないが、1度乗ってみればそのポテンシャルの高さは充分に分かってもらえることだろう。



⬅メタルスラッグと同様、連射性能の高いバルカンを装備。これだけでも気持ちよく進んでいける



⬆空中ではスラグフライヤーから脱出はできない。乗り降り無敵を利用する場合は着地しよう



➡主力のミサイルは破壊力抜群。ボス戦まで溜め込んで一気に撃ち込み、たたみかけよう

特徴

- 飛行が可能
- メタスラアタック可能
- バルカンは前方向のみ攻撃可
- クリアボーナス10万点

SV-CAMEL
キャメルスラッグ



プレイヤーがムキ出しで乗っているため、1発攻撃を受けるだけでミスとなってしまう。ただし、キャメルスラッグ自体には当たり判定は無い。またキャノンを装備していないので、手榴弾ボタンを押すと普通の手榴弾が出るなど、他の乗り物と勝手が違っている。ちなみにミッション1で乗ったままクリアするとミッション2の最初にちょっとした演出がある。

➡キャノンを装備していないので手榴弾を使用することになる。手榴弾の性能は通常の物と変わらない



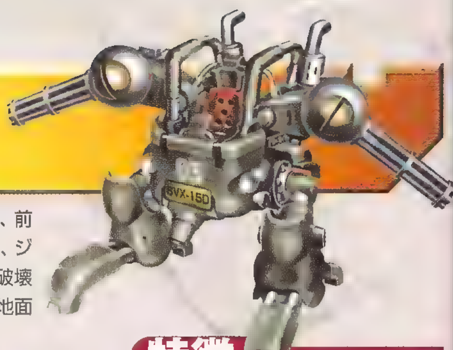


⬅バルカンの弾の形状が他の乗り物と違っているが、威力に変わりはない。攻撃判定は大きくなっているので好みでどうぞ

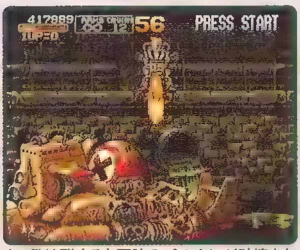
特徴

- キャノンを装備していない
- キャメルスラッグ自体に当たり判定無し
- クリアボーナス40万点
- メタスラアタック可能(ただし攻撃力は低い)
- 移動が速い

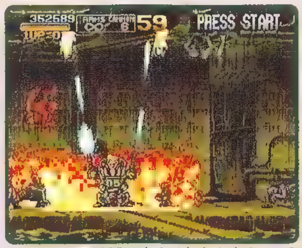
SVX-13B
スラグノイド



ゲーム中ではカニ歩きで真横に移動しているが、前後に歩行できるのかどうかは不明。歩行は遅いが、ジャンプ力は大きい。被弾するたびにバルカンから破壊され、最後はキャノンだけになってしまう。主砲は地面に当たると炎上し、その炎は攻撃判定をもつ。



⬆2発被弾すると両腕のバルカンが破壊され攻撃手段がキャノンのみになってしまう



⬆キャノンは地面に当たると炎上する。この炎にも攻撃判定があるので上手く使おう

特徴

- 被弾するとバルカンが破壊される
- メタスラアタック可能
- キャノンが地面に当たると炎上する
- クリアボーナス20万点
- ジャンプ力が大きい
- 移動が遅い
- 乗ったまま手榴弾を投げられない

攻撃力のナゾを検証

プレイヤーキャラは多種多様な攻撃手段を持つが、残念なことにその攻撃力は数値として公表されていない。よって、攻撃力は「レーザーは破壊力抜群」「拳銃は攻撃力不足」といった、その攻撃手段から連想されるイメージで推し量るほかない。そこで筆者は、ある方法で具体的な攻撃力を調査してみた。その結果は下記のとおり。あくまで"おおよその値"でしかないが、何かの役に立ててくれればと願う。

武器Xの攻撃力を調査するための手順

❶まず、もっとも弱い武器を拳銃と定め、その攻撃力を1とする。以後、攻撃力の最小値は1と仮定し、拳銃をすべての武器の最小公約数として使っていく。

❷特定の敵キャラクターを拳銃のみで攻撃し、何発撃って倒せたかを調べる。

❸武器Xで先程倒した敵キャラクターを攻撃し、何発撃って倒せたかを調べる。

❹計算式：(敵キャラクターを倒すために撃った拳銃の弾数)÷(敵キャラクターを倒すために撃った武器Xの弾数)で求めた答えが、武器Xの暫定攻撃力となる。

❺敵キャラクターを替えてこの手順を繰り返すことにより、武器Xの暫定攻撃力はより誤差の少ない値になる。

H ヘビーマシンガン

使い勝手はピカイチのHマシンガン。攻撃力もそこそこ高いイメージであったのだが、調査の結果判明した数値は拳銃と同じ1である。4発も同時に発射する高い連射力のせいで、攻撃力が高いと錯覚していたようだ。

S ショットガン

連射ができないという不利な性質を持ちながら、軽々と硬い敵を吹き飛ばすあの威力は本物か？　イメージの中では最強クラスの攻撃力を誇るショットガン。その気になる調査の結果は……なんと17.5以上！　こいつはホンモノだ。



メタルスラッグ

キャノンは攻撃力10、バルカンと体当たりは1、メタスラアタックは30以上。この数値は、メタスラ以外の乗り物にもそのまま当てはまる。リスクを負ってまで放つだけあって、メタスラアタックはやはり強かった。

L レーザー

拳銃1発で倒せるコウモリを2発で倒すことから考えると、恐らくレーザー1発あたりの攻撃力は0.5～0.9。しかし、実際に使用すると「強い！」と思わせる何かがある。恐らくその理由は、圧倒的な連射力にあるのだろう。

R ロケット・ランチャー

強いのか弱いのかイマイチはっきりしない武器。調査は難航したが、突き止めてみると1発あたり攻撃力が2.5前後のようだ。決して弱いわけではないが、あのひどい連射性能を考えると総合的な攻撃力は低い。



ナイフ

ナイフ攻撃は、拳銃の弾を15発まで耐える盾をわずか4回の攻撃で破壊する。その攻撃力を計算してみると、3.7～4.9もあるようだ。つまり、生身の敵が相手ならば、ロケットランチャーよりも攻撃力が高いというわけ。

強化ショット・手榴弾紹介

▽[強化ショット]

拳銃とは比べ物にならないほど高い性能を誇る強化ショットだが、その上にはビッグ版と呼ばれるさらに強力な強化ショットも存在する。アイテムパネルの文字が、通常のものと比べて大きいモノがそれ。ビッグ版が用意されている強化ショットは、ヘビーマシンガン、ロケットランチャー、レーザーショット、ショットガン、フレイムショットの５種類のみである。

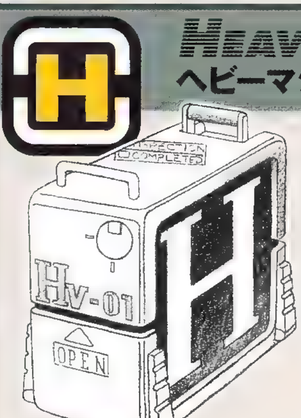
また、プレイヤーがデブ状態になると、強化ショットと手榴弾の性質が大きく変化する。こちらはビッグ版と違って、性能がアップするものから、逆に使いにくくなってしまうものまでさまざま。どれも見た目は派手になっているが、それは演出的な効果であって、攻撃判定は大きくなるが攻撃力には変化がない。



⬅強化ショットはアルファベット1文字のパネルで表示される



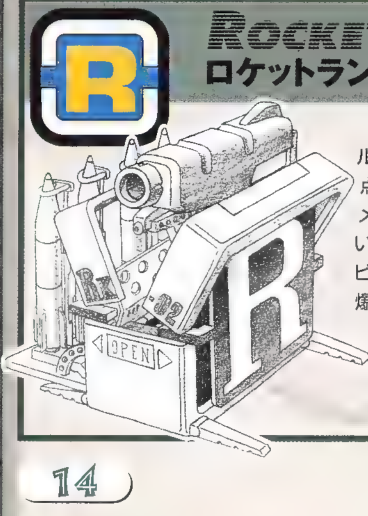
➡手榴弾系は、そのものずばりのミニチュアと名前が表示されるぞ



HEAVY MACHINEGUN
ヘビーマシンガン

１度ボタンを押しただけで４発の弾が出る重火器。方向ボタンで銃を振りまわすことにより斜め上にも発射することができる、もっともスタンダードな武器だろう。デブ状態では弾が円形状になり多少攻撃判定が広くなっているものの、攻撃力は変化していない。また、コンティニューしたときは必ずノーマルのヘビーマシンガンが降ってくる。



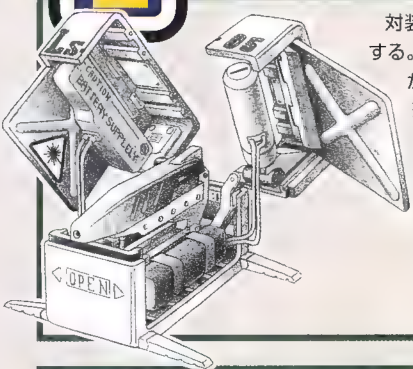


ROCKET LAUNCHER
ロケットランチャー

上下に軽い誘導性を持つミサイルを発射！　目標物にヒットした時点で爆風が巻き起こり周囲にもダメージを与えるので、敵が密集している場所で高い効果を発揮する。ビッグ版では発射されるミサイル、爆風共に大きいのでより使いやすくなった。デブ状態では誘導性が高くなる替わり、弾が異常に遅くなって最低の性能である。



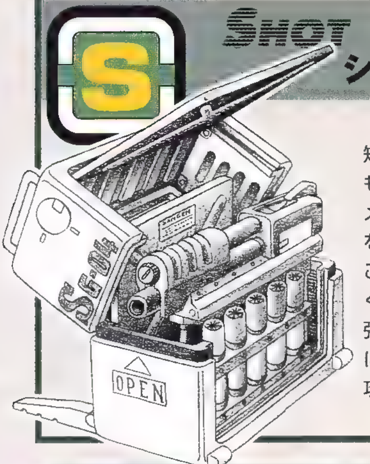
LASER SHOT
レーザーショット



対装甲車両用のレーザーを発射する。幾重にも重なった攻撃判定が存在するので兵士程度に攻撃した場合ならば、光線が貫通しているかのように見える。ビッグ版は攻撃範囲が広くなり、ノーマルの弱点を克服した。デブ状態ではレーザーが稲妻状になっている。



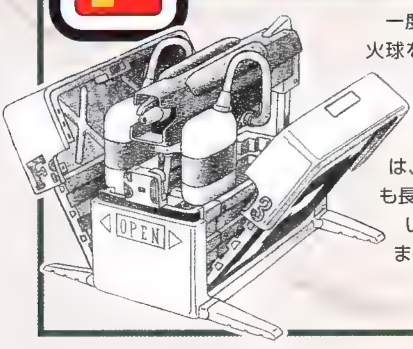
SHOT GUN
ショットガン



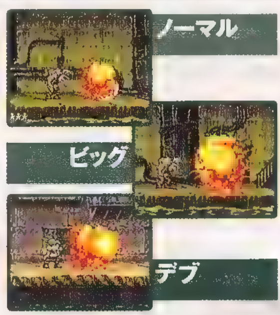
接近戦闘用の強力な銃。射程は短いが、破壊力は全強化ショット中もっとも高い。1発で複数の敵にダメージを与えるほど、広い攻撃判定を持つ。ビッグ版は相変わらず連射こそきかないものの、射程が2倍近くになり超強力になっている。だが、弾数が半分になってしまうのは非常に残念。デブ状態のこのショットは攻撃判定が縦に広くなっている。



FLAME SHOT
フレイムショット



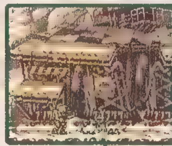
一度ボタンを押すだけで複数の火球を発射する。火球は若干上昇するため、ジャンプ下方撃ちをすると射程は驚くほど短くなってしまう。ビッグ版では、火球が大きくなり、射程距離も長くなるため使い勝手はかなりいい。デブ状態はビッグ版とあまり変化がない。

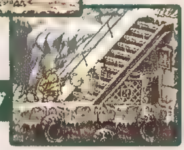


IRON LIZARD
アイアンリザード

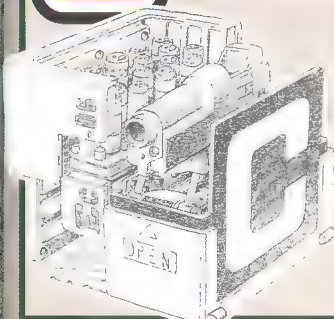


地を這う鋼鉄のトカゲ爆弾。地面がある限り坂道だろうが階段だろうがターゲットに向かって突き進んでいく。標的を捕らえると爆風が起こり周囲の敵にもダメージを与える。残念なことに上方向に撃つことはできない(撃ってもすぐ落ちてしまう)。デブ状態では弾速が遅くなり弾丸が途中で転んだり、疲れたりしてしまう。


ノーマル


デブ

ENEMY CHASER
エネミーチェイサー

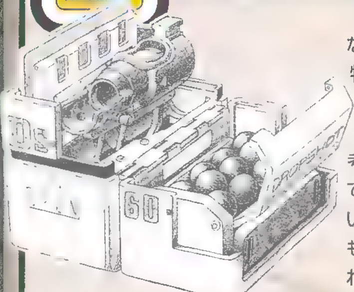


敵を地獄の底まで追い詰める、強烈な誘導性能を持つ強化ショット。これに狙われた敵は死を覚悟するしかないだろう。兵士には絶大な効果を発揮するものの、対装甲車両となると破壊力不足な感が否めない。1度に2発までしか発射できないので、遠くの敵をロックするとプレイヤーの周りが手薄になってしまうので注意すること。


ノーマル

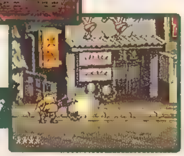

デブ

DROP SHOT
ドロップショット

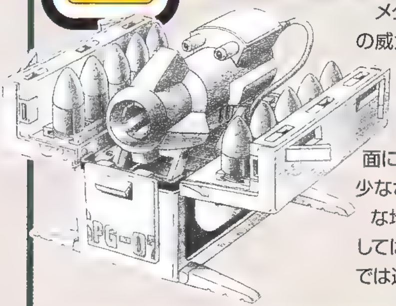


地面を弾みながら進んでいく特殊な爆弾。弾んでいくといっても、障害物に当たると爆発してしまうので、いまいち使い勝手が悪い。有効に使える場面は限られているので、よく考えてから取るように。もし、間違えて取ってしまったのなら、その場で使いきってしまおう。デブ状態では、弾も爆発時の爆風も大きくなるが、それでも使えるとは言いがたい。


ノーマル


デブ

SUPER GRENADE
スーパーグレネード



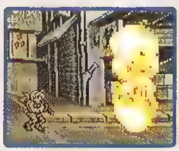
メタルスラッグのキャノン砲クラスの威力を持つとんでもない強化ウェポン。上方向に伸びる爆風も敵にダメージを与える。ミッション５の地下鉄を破壊する場面にしか登場しないことと、弾数の少なさが惜しまれる。もっとも、巨大な地下鉄を破壊する演出的効果としてはバツグンなのだが。デブ状態では連射スピードが速くなる。



BOMB&CANNON

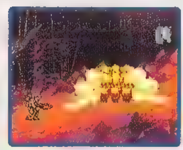
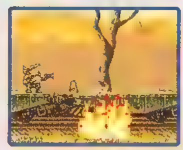
BOMB 手榴弾

各ミッションの最初から10個持っている標準的な手榴弾。敵に当たると爆風を出して周囲の敵にもダメージを与える。一定の距離をバウンドしながら転がるため、敵の出現位置へ先読みで転がして当てるというテクニックは効果的だ。デブ状態ではグラフィックが変わるが効果は変わらない。



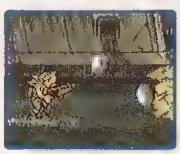
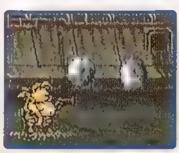

FIRE BOMB ファイアーボム

これを拾うとすべての手榴弾が火炎瓶に変わる。直接的な攻撃力は手榴弾に劣るが、着弾したあとの爆炎は一定時間攻撃判定が残り、敵は一面の火の海で焼かれることになる。ファイアーボムは敵に命中しても炎は上がらず、地面に着弾して初めて炎を上げることも覚えておこう。

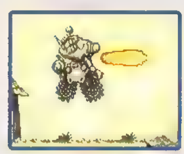
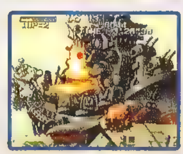
STONE ストーン

その名のとおり、ずばり石。なんでも職人による手彫りのSの文字が石のひとつひとつに丹念に刻まれているそうだ。とはいえ、所詮は石なので敵に当たっても爆風など起こるはずがなく、もっとも使いづらい手榴弾となっている。デブ状態ではさらに石が大きくなるが、基本的な性能は変化しない。

A・P弾 アーマー・ピアサー

正式名称「アーマー・ピアサー」。メタルスラッグのキャノンの性質を変化させるアイテム。ミッション４でのみ登場する。これを取ると画面端まで水平に弾が飛んでいく、より強力なキャノンを撃てるようになる。特にミッション４のボス戦では絶大な効果を発揮する。

得点&その他のアイテム

▽[得点アイテム]

名前	得点	食料
宝箱	1000～50000	×
手紙	300	×
人形	5000～50000	×
テディベア	5000～50000	×
コイン	10～6400	×
猫	100	×
カエル	500～50000	×
うんち	10	×
蛇	500	×
白ザル	1000	×
黒ザル	1000	×
勲章A	10～500	×
勲章B	500	×
社長のカバン	500	×
鳥の巣	1000	×

名前	得点	食料
バナナ1本	10	○
バナナ房	100	○
マンゴー	100	○
ニンジン	100	○
リンゴ	100	○
パン	200	○
フルーツセット	1000	○
大根	300	○
大根	300	○
白菜	300	○
ブタ	1000	○
七面鳥丸焼き	1000	○
骨	100	×
魚	500～50000	○
スイカ	300	○

名前	得点	食料
肉まん	300	○
ニワトリ	500	○
缶詰	1000	×
原始肉	300	○
きのこ	1000～5000	○

名前	得点	食料
宝石赤	100～30000	×
宝石青	100～30000	×
宝石黄	100～30000	×
黄金バット	30000	×
アジラビアの涙	50000	×

▽［その他のアイテム］

名前	得点	食料	備考
ランプ	10	×	そのまま取ってしまうと10点にしかならないランプ。煙が5回出ると魔人が現れコインを出してくれる
聖水	100	×	取るとミイラ状態から回復できる謎の薬
ダイエット壺	1000	×	摂取すると一瞬にして痩せる究極のダイエット薬
GAS	1000	×	乗り物の耐久力を1段階だけ回復してくれる
バレット	1000	×	現在使用中の強化ショットの残弾数を増やしてくれる

プレイヤーの変身について

プレイヤーキャラはある条件を満たすと、外見や能力が大きく変化してしまう。

プレイヤーの変身する姿は2つ。マミーやマミー犬の吐くガスに当たると変身するマミー状態と、食べ物系のアイテムを大量に取ることにより(ミッション3以降に限り)変身するデブ状態の2つ。これらの姿に変身したプレイヤーキャラは、どのうような特徴を持っているのか右に挙げよう。

デブ



- ◆ショットや手榴弾、近接攻撃の性能が変化する
- ◆移動が遅く、身体が大きくなったために攻撃をかわしにくい
- ◆「ダイエット壺」を取る、もしくは一定時間経過すると元に戻る

ミイラ



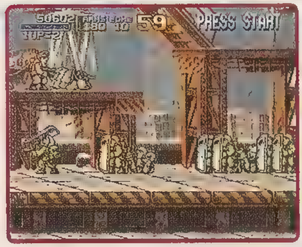
- ◆攻撃するまでが遅い。特に手榴弾を投げる動作はあくびが出るほど遅い
- ◆強化ショットが使えなくなる
- ◆移動が非常に遅い
- ◆「聖水」を取ると元に戻る

敵キャラクター&ユニット紹介

[兵士]

モーデン元帥の命令により、あの手この手を使ってプレイヤーに襲いかかって来る兵士達。誰もが１度は彼らに苦い思いをさせられたことがあるだろう。

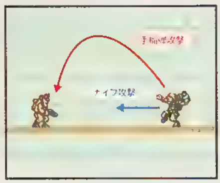
下の表を見てもらいたい。ひと口に兵士といってもこれだけの種類が存在し、戦場に入り乱れ戦っているのだ。ここでは、ゲーム中の出現回数が多く、危険度の高い兵士４種類をピックアップし、その攻撃パターンをイラストで解説している。なお、残念ながらここで詳しく語ることのできなかった他の兵士達にも個性的な特徴がある。残りの兵士達については、自らの手で確認してほしい。彼らは、いつでも君の背後を狙っているぞ！



一般歩兵



HP ―― 1
出現ステージ 1 3 4 5 6

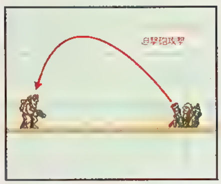


戦車などの攻撃と同時に手榴弾を投げてくる恐ろしい相手。ジャンプやしゃがみなどの回避行動を制限されるので、ミスへと追い込まれやすい。

グレネードランチャー兵



HP ―― 1
出現ステージ 3 4 6

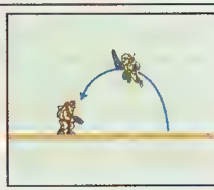


その場から動かずにグレネードランチャーを撃ってくる敵。これが実にいやらしい攻撃で、他の敵などに夢中になっていると撃ち出された弾を見落しやすい。

ピースツ兵



HP ―― 1
出現ステージ 4 5 6



プレイヤーを狙いナイフ片手に飛び掛かってくる。しゃがんでも避けられないため、くぐるか、一旦さがって反撃するかを素早く判断しよう。

爆発物取り扱い兵



HP ―― 1
出現ステージ 3 5 6



投げられたロケット爆弾は地面を這うように飛んでくる。ショットで撃ち返そうとすると、フワっと浮き上がってしまい危険なので素直にジャンプで避けよう。

ライフル兵



HP ―― 1
出現ステージ 3 4 6

バズーカ兵

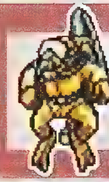


HP ―― 1
出現ステージ 3 4 5 6

※図の見方 ←―― ：飛び道具の軌道 ←―― ：近接攻撃の有無 ―― ：移動パターン
■ or □ ：攻撃判定の広さ

シールド兵


盾HP — 25　本体HP — 1
出現ステージ 3 4 6

ゲリラ兵


HP — 1
出現ステージ 4

地雷兵


HP — 1
出現ステージ 6

コロコロ爆弾兵


HP — 1
出現ステージ 6

アジラビアン兵


HP — 1～3
出現ステージ 1 2

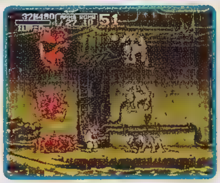
アジラビアン馬賊兵


剣HP — 20　本体HP — 1
出現ステージ 1

[ミュータンツ兵]

ミュータンツ兵


HP — 3
出現ステージ 5



下水処理施設(?)に生息する謎の兵士。プレイヤーめがけて移動し、近づくと体が真っ赤になったあと、自爆する。なるべくなら近づかれる前に倒してしまいたい。

[特攻バイク ミッカ・ホーン／サンダーモト]

ミッカ・ホーンA


バイクに乗ってプレイヤーめがけて突撃してくる兵士。足場の悪い場所ではバイクを乗り捨てることもある。

HP — 3
出現ステージ 3 4

サンダーモト

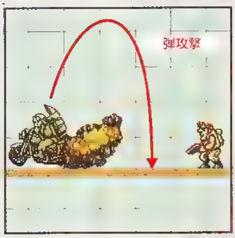

プレイヤーキャラから一定の距離を保つように移動しつつ、同乗した一般兵士やバズーカ兵が攻撃を行う。

HP — 1
出現ステージ 3

ミッカ・ホーンB


バイクに乗りつつ弾を撃ち出してくる兵士。ミッション３では走っている列車を追いかけて攻撃をしかけてくる。

HP — 1～3
出現ステージ 3 4



←ミッション３では背高戦車サルビアとの共同作戦を展開してくる。放物線を描くいやらしい弾の軌道に惑わされないようにしよう

[Ⅱ号戦車 ジィ・コッカ]



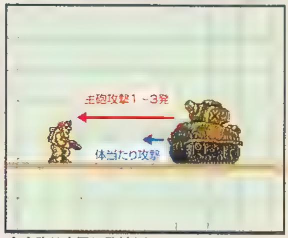
HP ――― 30

出現ステージ 3 4 5

この戦車が発射する水平軌道の砲弾は、しゃがんでさえいれば当たらない。また、ダメージを受けると動きが止まる性質があるため、絶え間なくショットを撃ち込み続けることができれば難なく倒せる。



⬅破壊すると中から兵士が逃げ出したあと、強化ショットを出す。忘れずに回収しよう



⬆主砲は水平に発射されるので、しゃがんでいれば容易に避けられる。しかし、その間は行動も制限されてしまうため、他にも敵がいる場合は危険な状態。素早く倒して次の攻撃に備えよう

[Ⅳ号主力戦車 ギリダ・O]



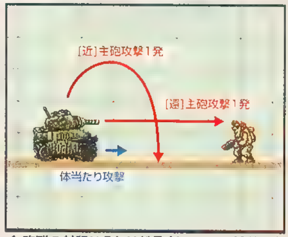
HP 25～35

出現ステージ 5 6

パラシュートで降下してきたり、下水道を駆け降りたりと、なかなかアグレッシブな戦車。砲弾は放物線を描いて落ちるため、しゃがんでいても攻撃をかわせない。充分距離をとって戦おう。



⬅ミッション5、ボス手前のラッシュは圧巻。9台のギリダ・Oがプレイヤーを襲うぞ



⬆砲弾の射程はそれほど長くないので、距離が離れていればわざわざよける必要もない。ちなみに、生身のまま前進中に接触するとダメージを受けてしまう。この性質はギリダ・Oに限らず、敵の乗り物全般に言えることである

[背高戦車 サルビア]



HP ――― 50

出現ステージ 1 3 4 5

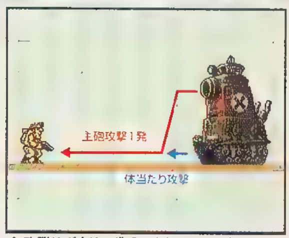
プレイヤーの前にそびえ立つ鋼鉄の壁。さぞかし派手な攻撃方法を持つかと思いきや、主砲の砲弾は発射と同時に地面に落ちコロコロ転がりながら向かってくる。主砲の発射間隔がゲーム後半になると短くなるので避けづらくなる。



⬅比較的出番の多い敵のサルビア。登場の仕方もバリエーションに富んでおり、捕虜や兵士を乗せて登場することも……



➡背高戦車を正面から見ることもできる。結構レアなグラフィックだったりして



⬆砲弾はボウリング球のように地面を転がってくるので、ジャンプで回避する必要がある。この攻撃は後半のミッションに進むごとに発射間隔が狭まり、同時に兵士が現れ乱戦になった場合は極めて避けづらい。ちなみに、スラグノイドは足下が無敵のために、何事もなかったかのようにボウリング弾は足の間をすり抜けていく

※図の見方 ←：飛び道具の軌道 ←：近接攻撃の有無 ：移動パターン

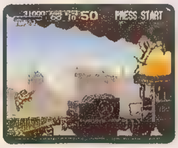
■ or □：攻撃判定の広さ

[Ⅱ号戦車b型 メルティ・ハニー]

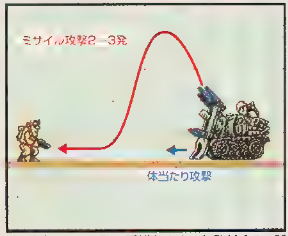


前面に厚い装甲を備えた戦車。ジィ・コッカとは同型番であるが、こちらは誘導ミサイルを搭載している。発射されるミサイルは破壊できるので、軌道さえ見切れればたいした敵ではないだろう。

盾HP —— 35～45
本体HP —— 10
出現ステージ 3 6



⬅シールドの隙間を狙って、耐久力の低い本体を直接攻撃することも可能だ



⬆同時に2～3発の誘導ミサイルを発射する。誘導性があるといっても、必ず高く舞い上がってから誘導しはじめるのでその軌道は見切りやすい。ショットでミサイルを破壊してしまおう

[ミサイル戦車 M15-A型]

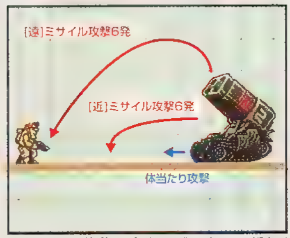


巨大なミサイルランチャーを装備し、見るものを威圧する戦車。ミサイルを連射するものの、推進力が弱すぎるためか、それほど射程は長くない。遠距離から撃ち込んでいこう。

HP — 25～40
出現ステージ 1 3 6



⬅実はミサイルを破壊することも可能。撃ち込み得点は入らないので意味はないが……



⬆ミサイルの軌道は、ミサイルランチャーの傾きで2種類に変化する。水平に発射した場合は、若干射程が長くなる。ミサイルが届かない位置まで離れて戦おう

[共同作戦用戦車 シュー&カーン]

HP 150
出現ステージ 5



ミッション5のトンネル内で登場する大型戦車。その耐久力はすさまじく、生半可な攻撃ではものともしない。また、共同作戦用とあるように複数の攻撃手段を持っている。弾の速い主砲・副砲、背部から発射される大型ミサイル等々、そのどれもが強力。ボスキャラ級の強敵なので、大量の手榴弾を貯め込んで戦いを挑みたい。



⬅弾の速い主砲と副砲2門。副砲は立った状態では避けることができないので注意。しっかりしゃがんで避けよう

➡上空高く撃ち出されるミサイルはプレイヤーめがけて落ちてくる。幸い1発ずつしか発射してこないぞ

⬅上手く飛び越えることができても、後部で兵士のバズーカ砲攻撃が待っている。しゃがんで避けろ

[攻撃ジープ ヘビィ・B]

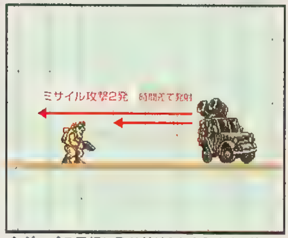


ミサイルランチャーを搭載した戦闘用ジープ。ミッション４のボス手前で１度だけ登場する珍しい敵キャラクターなのだが、特別強いわけでもない。大抵の場合、メタルスラッグに一瞬にして破壊されてしまう悲しい運命を辿る。

HP ―― 30
出現ステージ 4

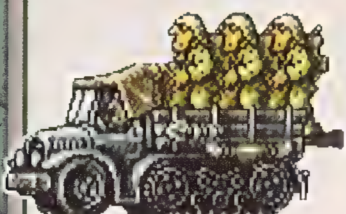


←画面上に完全に出る前に破壊されることが多い。攻撃しているところを見たことある？



⬆ジープの屋根に取り付けられたミサイルランチャーは水平方向へミサイルを発射してくる。本文にも書いたように、なかなか見る機会がないので、１度じっくり戦ってみるのはどうだろうか？

[M34 3tトラック]

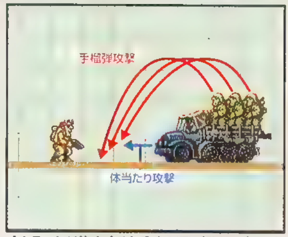


一般歩兵を乗せて画面端から突入してくる軍用トラック。特別これといった武装は持っていないが、攻撃しようと近づき過ぎると、うっかり轢かれることも……。ショットガンで乗っている兵士ごと吹き飛ばすと気持ちいいぞ。

HP ―― 30
出現ステージ 1 3 4



←あまり画面端へ行き過ぎると、突然出てきたトラックと衝突してしまうぞ



⬆トラックが停止すると兵士が飛び降りてくる。停止中のトラックには攻撃判定はないので、前面に重なることも可能。もはや、ただ破壊されるのを待つ鉄塊に過ぎない

[幌付きトラック]



ミッション１の壁を破壊する場面で登場。後部の荷台部分にはモーデン軍マークの入ったテント（幌）が張ってあり、中からアジラビアン兵が多数登場する。破壊後、中からメタルスラッグや相川留美、さらになぜか赤ちゃんが登場するぞ。

HP ―― 40
出現ステージ 1



←中から大勢のアジラビアン兵が出てくる。バルカンの連射で一掃してしまおう



⬆アジラビアン兵が荷台の中から出てくるが、彼らにはもともとたいした攻撃力はないので適当にあしらっておこう。荷台部分を破壊するとメタルスラッグと相川留美が現れる

※図の見方 ←：飛び道具の軌道 ←：近接攻撃の有無 ←：移動パターン
■ or □：攻撃判定の広さ

[武装ヘリ P.R-ショーブ]



HP ―― 30

出現ステージ **1**



HP ―― 100

出現ステージ **3**



⬆ミッション3に登場する赤塗装の武装ヘリ。狭い足場に立つプレイヤーめがけて、大量の爆弾を投下してくる。一応、落下する爆弾も破壊可能なのだが、耐久力が高いので素直によけた方が無難だ。爆弾のよけ方の詳細については、ミッション攻略ページで解説しているので、ぜひ参考にして欲しい

上空から突然現れたかと思うと爆撃を開始。プレイヤーを多量の爆弾で追い詰める恐怖の武装ヘリ。常にプレイヤーの頭上をキープするように移動するので、上方撃ちで対抗しよう。



⬅ミッション1に登場するだけあって、青く塗装されたタイプは非常に弱い

[マクスネル MH-6s 軽攻撃ヘリコプター]



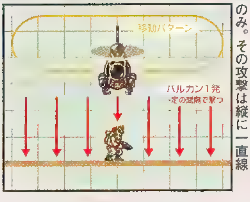
HP 20～28

出現ステージ **1** **5**



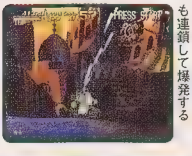
HP 20～33

出現ステージ **1** **5**



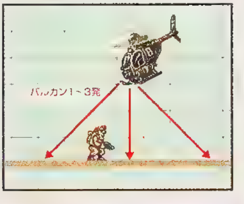
⬅編隊で登場するものの、攻撃してくるのは赤い塗装の隊長機のみ。その攻撃は縦に一直線

モーデン軍の航空戦力の主力である軽攻撃ヘリコプター。塗装以外に見た目の違いはほとんどないが、編隊を組んで登場するなど、その攻撃のバリエーションは多く、なかなか手強い敵である。



⬅編隊で登場するヘリ5機は赤い隊長機を破壊すれば、後続のヘリも連鎖して爆発する

➡1機ずつで登場するヘリの攻撃で、もっとも恐いのが斜め掃射。攻撃を避けるのは至難の業だ



ヘリ編隊ボーナスをGetしよう!

総勢5機もの軽攻撃ヘリからなるヘリ編隊。かなりの強敵ではあるが、先頭の赤いヘリを倒すと、一気に編隊を全滅させることが可能だ。しかも、その際にはボーナス得点まで獲得できる。ボーナス得点の内訳は1機につき1万点。さらに同時に破壊できたヘリの数だけ、1万点→2万点→3万点……と、1万点ずつ上乗せされていくので、なんと15万点もの高得点が加算される。ハイスコアを目指すプレイヤーには、絶対に逃せない稼ぎどころになるだろう。

編隊ヘリの出現ポイントは、ミッション1のボス手前とミッション5のトンネル内。この2ヶ所の詳しい攻略法は、ミッション攻略ページを参照しよう。



⬅出現場所に近づいたら、乗り物のバルカン角度を合わせるなどの準備をしてから進もう



➡先頭の赤いヘリと一緒に平行移動で攻撃を叩き込めば……ほら、意外と簡単

▽[フライング・タラⅡ(陸)／イーカ・BⅡ(海)／ストライク・タラ(空)]▽

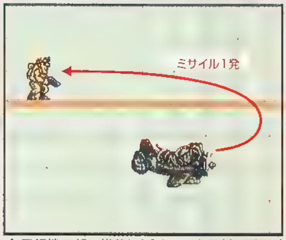


モーデン軍の所有する飛行機。海軍と陸軍では名称が変えられているだけで、ミサイルを1発だけ発射して逃げていくという攻撃方法は一緒。画面外への離脱が比較的遅いので、はりついて撃っているだけで楽々撃墜できるだろう。

HP 5
出現ステージ 3



➡スラグフライヤーに乗っている場合はバルカンを少し斜めに出した方が当たりやすい



⬆飛行機下部に搭載したミサイルを発射し画面外へ逃げるという、いわゆる一撃離脱戦法。発射されたミサイルは大きくて遅いので楽に撃ち落とすことができる。ミサイルを撃ったあと、画面外まで撤退するまでの時間がかかるので、敵にぴったりはりついて攻撃を叩き込み撃墜しよう

▽[ジェット ハンマー・ヤン]▽

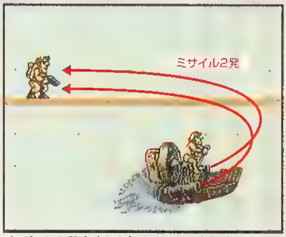


ミッション3で登場する攻撃用ボート。プレイヤーを狙ってボートの両端から1発ずつミサイルを発射する。同時に2台まで出現するので、ジャンプ下方攻撃で素早く撃破していかないと行き場を失うことになるだろう。

HP 30
出現ステージ 3



➡強化ショットの中身次第で難度が変化する。エネミーチェイサーなら当たりだ

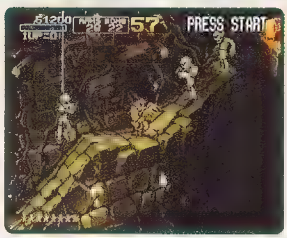


⬆ボートの撃ち出したミサイルは1度前方へ行ってからプレイヤーに迫ってくる。プレイヤーへ向かってくるミサイルの角度は、発射した時点のプレイヤーとボートの位置で決まる。戦いの前に出る強化ショットがロケットランチャーかヘビーマシンガンだと、真下への攻撃はジャンプ下撃ちか手榴弾を使うしかない

▽[マミー]▽

ミッション2で現れる敵。兵士同様多くの種類が確認されている。何のためにプレイヤーを襲うのかは不明だが、一説には「王家の墓所といわれている遺跡を荒らす者を排除するため」と言われている。

マミーの中でも特に注意すべきものは虫(チャリオット)を吐くマミーBや突然降ってくるバンジーマミーといったところ。特に後者は出現位置を確実に覚えておかないと、痛い目に遭うだろう。





マミーA

HP 4～6
出現ステージ 2



マミーB

HP 12
出現ステージ 2

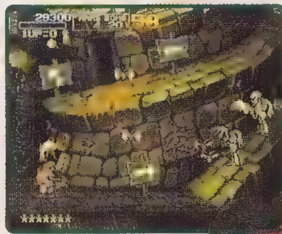
※図の見方 ←：飛び道具の軌道 ←：近接攻撃の有無 ：移動パターン
or ：攻撃判定の広さ



マミーC

HP 9

出現ステージ ① **②** ③ ④ ⑤ ⑥



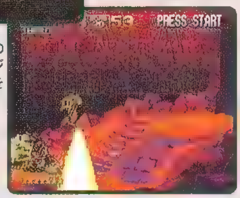
⬅決まった軌道で飛んでこないうえに、スピードの速いチャリオットには要注意。鼻先でカクっと曲がられると、とっさに反応しにくいぞ。可能ならば虫を吐く前に本体のマミーを倒してしまうのが一番いいのだが……



バンジーマミー

HP 15

出現ステージ ① **②** ③ ④ ⑤ ⑥



➡マミー犬は背が低いので攻撃を当てづらい。ジャンプ下撃ちや手榴弾を使っていこう



マミー犬

HP 4

出現ステージ ① **②** ③ ④ ⑤ ⑥



みのむしマミー

HP 4～6

出現ステージ ① **②** ③ ④ ⑤ ⑥

[マーズピープル]

ミッション6に登場する(一応ミッション1でも登場している)宇宙人たちの総称をマーズピープルという。どうやらモーデン元帥と手を結んでいるようだが……。マーズピープルAとBの放つオレンジ色の遅い弾は迫られてもしゃがみナイフで斬っていけるが、マーズピープルBとエリート宇宙人の放つ青白い弾速のある弾を斬るのは難しいので、撃たれる前に倒すつもりで戦おう。





マーズピープルA

HP 3

出現ステージ ① ② ③ ④ ⑤ **⑥**



⬅オレンジ色の弾を大量に撃ってくるマーズピープルA。大量に出現する場所では画面中弾だらけになってしまうが、慌てずにしゃがみナイフで斬ろう。斬る方向さえ間違わなければ大丈夫なはずだ

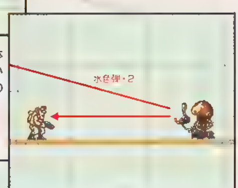


マーズピープルB

HP 5

出現ステージ ① ② ③ ④ ⑤ **⑥**

➡マーズピープルBの出す弾は個体によって変化する。ときには青白い弾2発撃ち、ときにはオレンジ色の弾を大量に撃ってくる

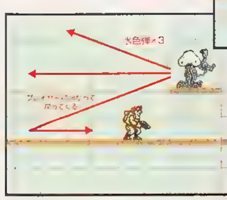




エリート宇宙人

HP 10

出現ステージ ① ② ③ ④ ⑤ **⑥**



⬅エリート宇宙人は青白い弾速のある弾を3発撃ってくる。あっ、と思った次の瞬間やられていることもしばしば。幸いミッション6では強化ショットが豊富に出るので素早く倒してしまおう

[MINI U.F.O.]



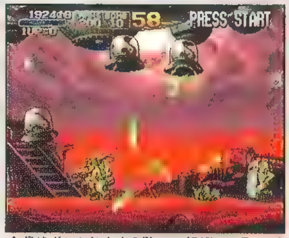
白UFO

HP — 5～25
出現ステージ
1 2 3 **4** 5 **6**



黒UFO

HP —— 33
出現ステージ
1 2 3 4 5 **6**



⬆最終ボスが放出する黒UFO（別称：ブラックタイガー）は耐久力が高く攻撃的。この攻撃をかわしきって、メタルスラッグの登場まで待つのは至難の業か？

[ミサイル]

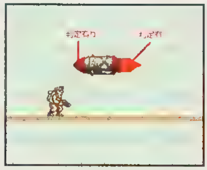


ミサイルA

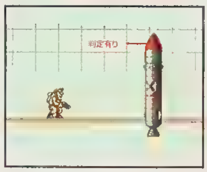
HP —— 不明
出現ステージ
1 2 3 **4** 5 **6**

ミサイルB

HP —— 8
出現ステージ
1 2 3 4 5 **6**



⬅当たり判定は、弾頭と後部の噴射部のみである。水平に飛んでくるミサイルには上に乗ることもできるぞ。破壊も可能だが手榴弾を6発必要とする



⬅ミサイルAよりも長く、一見すると耐久力はこちらの方が高そうだが、実は通常ショット8発で破壊可能。ミサイルBには、ミサイルAにある噴射口の当たり判定がない

[地下鉄]

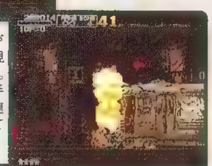


HP —— 110
出現ステージ
1 2 3 4 **5** 6

ミッション５のトンネルを合計４両の地下鉄が疾走してくる。攻撃らしい攻撃はしてこないものの、その走りを止められなければ押し潰されてしまう。コウモリが逃げていくと電車が来る合図なので、画面右端へ移動して連射で押し返そう。



⬅3両連続の最初は、しゃがみ連射するだけで破壊できるので問題ない



➡2両目はスピードが速いうえに兵士まで現れるのでかなり危険。ここまで貯めてきた手榴弾を使いつつ、連射して一気に破壊してしまおう



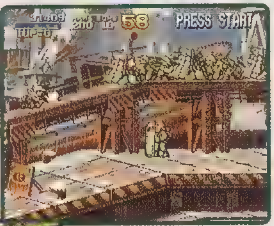
⬅3両目は、スーパーグレネードの破壊力を楽しみながら、鼻歌まじりでどうぞ

※図の見方 ←―― ：飛び道具の軌道　←―― ：近接攻撃の有無　←‥‥ ：移動パターン
■ or □ ：攻撃判定の広さ

[その他]

今まで見てきたなかで、どのカテゴリーにも分類できないようなものをまとめてみた。ミイラへ変身してしまうガスの壺を、何のために持って飛んでいるのかわからない謎のコウモリや、ミッション２を除く各ミッションで、敵兵士が身を隠すために配置されている土嚢などだ。

この他にも破壊可能なものが多数あるが挙げていくと際限がなくなってしまうため、よりゲーム攻略に関係のあるこの２つを選んでみた。HPや得点など参考にしてもらいたい。





壺コウモリ

HP ―― 1

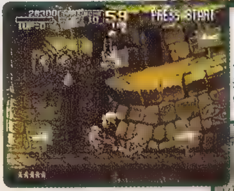
出現ステージ
1 **2** 3 4 5 6



土嚢

上段 ―― 15
下段 ―― 15

出現ステージ
1 2 3 **4** 5 **6**



➡撃ち込むと上段、下段に分かれて壊れる。上下共にノーマルショット15発で破壊可能

⬅頭上へフラフラとやってきて壺を落としていく謎のコウモリ。いやらしい場所への配置が多い



[モスク砲台]



各砲台 ―― 30

出現ステージ
1 2 3 4 5 6

ミッション１に登場するモスク型要塞。３つの砲台からクネクネとした軌道で飛ぶ誘導ミサイルが発射され、プレイヤーをじわじわと追い詰める……。モスク砲台中央にいる捕虜がエネミーチェイサーを必ず出すので、上方攻撃をしているだけで問題なく倒せるはずだ。まずは小手調べといったところか。

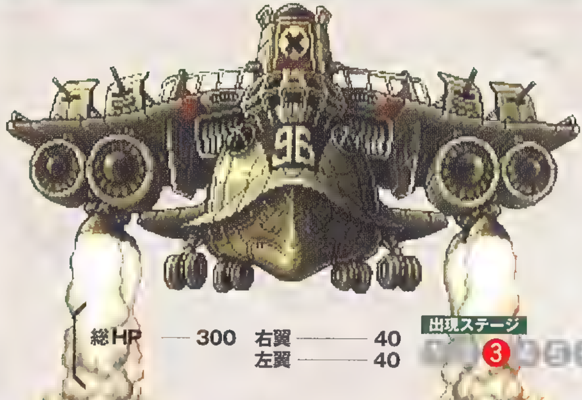


⬆クネクネと動く誘導ミサイルは破壊可能。弾速がないので簡単に壊せるはずだ。あせらずに対応していこう



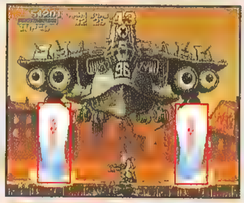
⬆ここへ来るまでにヘビーマシンガンをできるだけ残しておくといい。ここで取れるエネミーチェイサーだけでは弾切れになる場合もあるぞ

[垂直離着陸大型爆撃機ザキーシII]



総HP ―― 300　右翼 ―― 40
左翼 ―― 40

出現ステージ　3







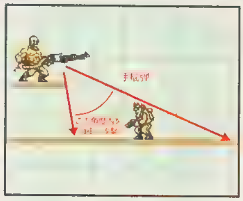
ミッション3に出現する大型爆撃機。垂直離着陸用のバーニアでプレイヤーの行動範囲を制限し、背に載せた戦車の砲撃で攻撃してくる。さらに恐ろしいのは、あの巨大な戦車をプレイヤーめがけて落としてくる攻撃だ。行動範囲が制限されている中で、これらをすべて避けていくのは至難の業。無駄に動くのを控え、敵の攻撃を着実にかわしていこう。問題の「戦車落とし」はタイミングを合わせて手榴弾で破壊しよう。1発で破壊可能なうえ強化ショットが出ることもあるぞ。

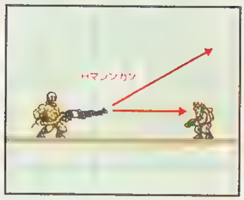
[アレン・オニール曹長]



HP ―― 50

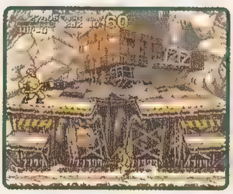
出現ステージ　6







ミッション6でプレイヤーを待ち構えるのは前作でも登場したこの人だ。彼のヘビーマシンガンはスピードのある連なった弾で、上方の敵を狙って撃ってくる。下方の敵には爆風のある手榴弾で攻撃してくる、どうにも食えないオッサンだ。毎回確実にノーミスで倒すためには、パターン化するための工夫が色々と必要になってくる(攻略ページ参照)。倒したあとのド派手な演出は一見の価値あり。とってもかわいいシャチの姿を楽しんで欲しい。



←遠距離、近距離、すべての攻撃が素早く、とっさの対応では対処していけない。完全にパターン化しないと厳しいぞ



←敵のくせにやられたときまでド派手な演出つき。シャチに食われて、骨までしゃぶられちゃってますね～。南無阿弥陀仏

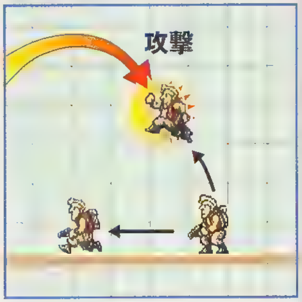
攻略テクニック

[戦場で生き残るためのテクニック]

無闇なジャンプは危険 基本は地に足をつけて…

高い位置にいる敵へ攻撃する場合、ジャンプして攻撃するか、敵の下に潜り込んで上方撃ちするか、その方法には2種類の選択肢がある。ここで選択を迫られたら、手っ取り早くジャンプして攻撃する方を選びたくなるのが人情だが、それは考え直したほうがいい。ジャンプはある意味危険な行動なのだ。

一般兵士の手榴弾を筆頭に、敵キャラクターが繰り出してくる攻撃は、放物線を描いて飛んでくるものが多い。これらの攻撃は左右へ走って移動すれば容易によけられるものだが、ジャンプ中は非常に当たりやすくなってしまう。よって、突然の攻撃に備えるためにも、なるべく地に足をつけて戦った方がよいのである。



使い道はさまざま "しゃがみ"の利点

姿勢が低くなるしゃがみは、主に攻撃を回避するために使われる行動だ。しかし、姿勢が低くなる他にも、しゃがみにはある利点があり、それを利用すればちょっぴり戦いが有利になる。

しゃがみのもうひとつの利点とは、直前に行っていた動作の隙をなくすというもの。詳しく説明すると、一部の動作には終了するまでに長い時間がかかってしまうものがあるのだが、しゃがむことでその時間を短縮して素早く次の行動へ移ることができる。具体例を右に挙げてみたので参考にしよう。

立ちナイフから しゃがみナイフへ

通常、立った状態でナイフ攻撃を出すと、ナイフを振り上げる長い隙がある。だが、その隙の途中にしゃがむことで、素早く次の行動へ移れるのだ。これを利用すると、立ちナイフ→しゃがみナイフ→立ちナイフ→……と連続してナイフ攻撃を出すことができる。



しゃがんで強化ショット の弾薬を節約しよう

Hマシンガンやレーザーのように連射性能の高い強化ショットは、1回ショットボタンを押すだけで何発も弾を発射してしまう。このときしゃがむと、撃つ動作が途中でキャンセルされるために、通常より発射される弾を少なくすることができる。



手榴弾は場所を選んで 計画的に使おう

拳銃だけでは苦戦するような強敵も、手榴弾なら一瞬で葬ることができる。しかしながら攻撃回数に限りがあるため、こればかりに頼って戦うというわけにもいかない。本当に必要な状況にだけ使うのが、正しい手榴弾の使い方だ。

手榴弾が必要になる場面といえば真っ先に思い浮かぶのは、耐久力の高い敵と戦うとき。ボス戦で手榴弾がたくさん残っていると、非常に心強いものである。また、放物線の弾道を生かした使い方も忘れがちだが効果的。その特殊な弾道を利用すれば、ショットでは狙いにくい場所へも簡単に攻撃できる。例えばプレイヤーキャラよりも低い位置にいる敵や障害物の陰から攻撃してくる敵……そんな厄介な奴らも、手榴弾を使えばあっさり撃破することが可能なのだ。

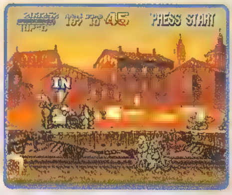


↑拳銃では難しい低い位置への攻撃も、放物線を描いて落下する手榴弾なら容易だ

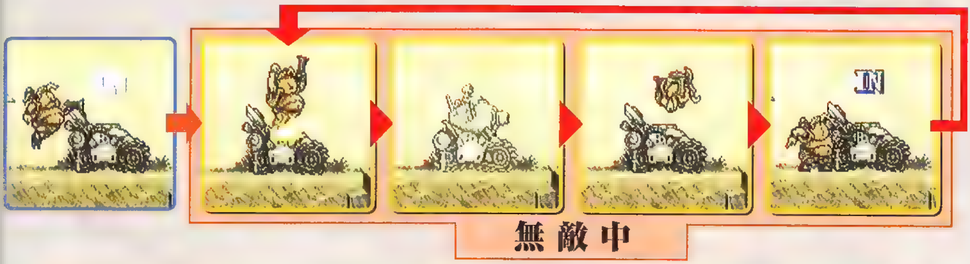
絶対無敵の防御法 “連続乗り降り”とは？

後半のミッションへ進むにつれ、当然、敵の攻撃は激しくなっていく。「とてもじゃないが、すべてかわすのは不可能なのでは？」と思わず弱音を吐きたくなるような場面もしばしばあるだろう。そんなときに役に立つのが、乗り物に乗るとき、または降りるときに発生する無敵状態を利用した攻撃の回避方法である。やり方は簡単で、ただ単純に「乗り物に乗る→乗り物から降りる」を連続で行うだけ（下の連続写真を参照）。このあいだはどんな攻撃を食らってもまったくダメージを受けないのである。

ただし、いくら簡単とはいえ、ひとつ注意しなければならないポイントもある。乗り物から降りるには一瞬だが準備動作（方向ボタン下を押す）が必要で、これを待たずに降りようとすると失敗（ジャンプ）してしまうのだ。メタルスラッグとキャメルスラッグならしゃがむ動作、スラグフライヤーとスラグノイドならハッチを開く動作が終了したのを確認してから、降りるように気をつけよう。


⬅乗り物から降りたときの無敵状態は比較的長く続くため、拳銃を3、4発程度なら撃つ余裕もあるぞ

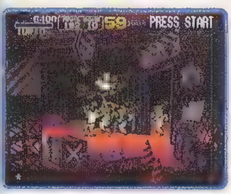

➡乗り物に乗ったときの無敵状態はほんの一瞬で終わってしまう。すぐに降りるための準備動作を始めよう



▽［スコアを稼ぐためのテクニック］

生身の敵はなるべくナイフで倒そう

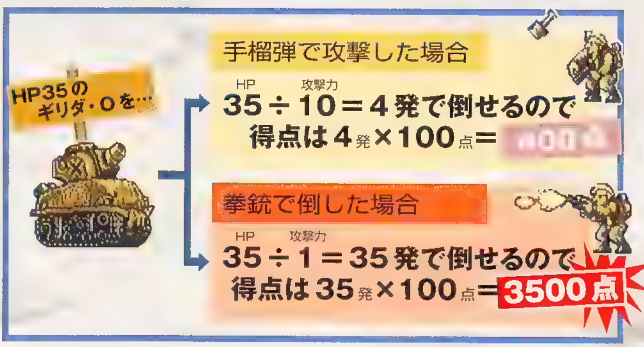
このゲームのスコアは、敵や破壊可能なオブジェ（土嚢やクルマなど）に攻撃を加えるたびに加算されている。その内訳はショットや手榴弾では1発ごとに100点、ナイフなら1回斬りつけるごとになんと500点。つまりナイフで敵を倒すのは、スコアを稼ぐためのもっとも有効な手段なのである。兵士やマミーなど、ナイフで攻撃できる生身の敵に対しては積極的に狙っていこう。


⬅（壷を持っていない）コウモリや捕虜を縛っているロープなど、安全に攻撃できるものには確実に狙いたい

攻撃力の低い武器を選んで使おう

ナイフで攻撃できない敵、つまり戦車やヘリといった乗り物系の敵に対しては、なるべく攻撃力の低い武器で攻撃するといい。攻撃力の高い武器では、敵を少ない弾数で倒してしまうため、あまりスコアを稼げないのだ（下の図を参照）。

攻撃力の低い武器としてお薦めするのは拳銃、レーザー、ヘビーマシンガン、そして乗り物のバルカンの4種類。拳銃以外の武器は、連射性に優れているので総合的な攻撃力は高いのだが、弾丸単発の攻撃力は低いために拳銃と同量のスコアを稼ぐことができるのだ。



DESTROY THE ENEMY!

ミッション攻略編

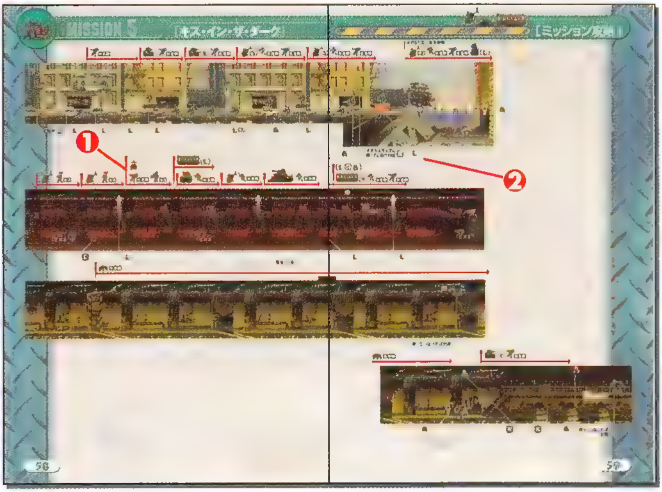
作戦を成功させるためのヒントはすべてここに詰まっている



You are on your own in the battle field with hordes of nasty enemy soldiers. So just KILL THEM ALL!

ミッション攻略ページの見方

[ミッションマップページの見方]



❶画面の外から登場する敵の種類とその登場条件を記したもの。赤いクサビの指す縦軸まで進むと、➡上に表示された敵が登場する。また、白く縁どりされているモノは、複雑な条件で敵が登場するエリア。「エリア別攻略ページ」で、その詳しい内容を解説している。

❷マップ中のアイコンからマップ下へ伸びる線の先には、そのアイコンのキャラクターを撃破、救出したときに出現するアイテムを記している。

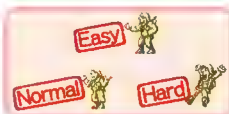
[エリア別攻略ページの見方]



❶そのミッションを攻略的観点から複数のエリアに区分して表示したもの。各エリアは「ミッション数ーアルファベット」の名称で呼ぶ。

❷攻略ポイントを解説したテキスト。文頭のボックスには、そのテキストで解説しているエリアの名称と、そのエリアの難易度を３段階に分けて表示している。

❸複雑な攻略方法を解説する際に使用するイラスト。



[アイコン一覧表]

[兵士]

- 一般歩兵
- グレネードランチャー兵
- ビースツ兵
- 爆発物取り扱い兵
- ライフル兵
- バズーカ兵
- シールド兵
- ゲリラ兵
- 地雷兵
- コロコロ爆弾兵
- アジラビアン兵
- アジラビアン馬賊兵
- マミーA
- マミーB(甲虫)
- マミーC(コロコロ爆弾)
- バンジーマミー
- みのむしマミー
- マミー犬

[バイク兵]

- 特攻バイク ミッカ・ホーンA
- 特攻バイク ミッカ・ホーンB
- サンダーモト
- Ⅱ号戦車 ジィ・コッカ
- Ⅳ号主力戦車 ギリダ・O
- 背高戦車 サルビア
- Ⅱ号戦車b型 メルティ・ハニー
- ミサイル戦車 M15-A型
- 共同作戦用戦車 シュー&カーン

[ヘリコプター]

- 武装ヘリ P.R-ショーブ(青)
- 武装ヘリ P.R-ショーブ(赤)
- マクスネルMH-6s 軽攻撃ヘリコプター
- 連結ヘリ編隊

[宇宙人]

- マーズピープルA
- マーズピープルB
- エリート宇宙人

[ミニUFO]

- MINI U.F.O.(白)
- MINI U.F.O.(黒)
- ミュータンツ兵
- 幌付きトラック
- M34 3tトラック
- 攻撃ジープ ヘビィ・B
- ジェット ハンマー・ヤン
- 地下鉄
- 壷コウモリ
- フライング・タラⅡ or イーカ・BⅡ or ストライク・タラ
- ミサイル
- アレン・オニール曹長
- ボス
- 捕虜A
- 捕虜B
- 捕虜C
- 隠し捕虜
- 相川留美
- 一文字百太郎

[強化ショット(武器)]

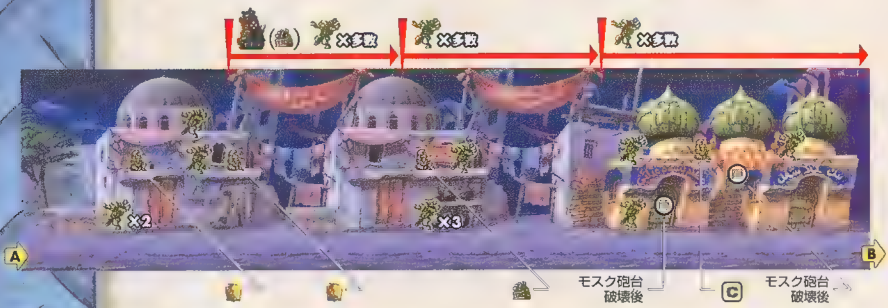
- ヘビーマシンガン
- ビッグ・ヘビーマシンガン
- ロケットランチャー
- ビッグ・ロケットランチャー
- レーザー
- ビッグ・レーザー
- ショットガン
- ビッグ・ショットガン
- フレイムショット
- ビッグ・フレイムショット
- アイアンリザード
- エネミーチェイサー
- ドロップショット
- スーパーグレネード
- 手榴弾
- ファイアーボム
- ストーン
- A・P弾

[アイテム]

- 得点アイテム
- 聖水
- ダイエット
- パレット
- 隠しアイテム
- メタルスラッグ
- スラグフライヤー
- スラグノイド
- キャメルスラッグ

MISSION 1 「黄砂に吹かれて」









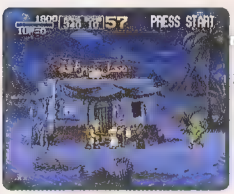
MISSION MAP



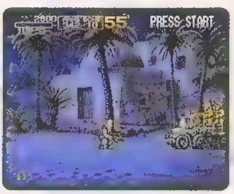
1-A Easy
いよいよ、作戦開始！街郊外からヘリ戦まで

しばらく右に進むと、Hマシンガンを持った捕虜が2人いる。Hマシンガンは、2つ併せると弾数が350発にもなるが、調子に乗って乱射しないように。弾を残しておくと、1-Bのモスク砲台との戦いが楽になるのだ。

1軒目の建物を過ぎると兵士を3人乗せたトラックが画面端から現れる。トラックに乗った兵士をすべて倒すと、今度は爆弾を投下するヘリが登場。少しずつ横に移動しながらヘリを上方撃ちすれば、爆弾を相殺しながら撃破できる。



←ランダムでスーツの老人&得点アイテムのトランクケースが登場する。この人物はミッションにも現れるぞ

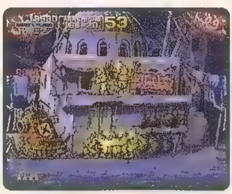


➡トラックが前進中はフロントに攻撃判定がある。うっかり接触して1ミス……と、ならないように注意しよう

1-B Easy
誘導ミサイル対決！モスク砲台戦

1-Bエリアに入るとすぐに背高戦車が登場するが、むしろ危険なのは、背高戦車や建物の上から手榴弾を投げてくる兵士達の方。背高戦車を攻撃するより先に、Hマシンガンの弾を斜め上にばらまき、兵士達を一掃してしまおう。

モスク砲台戦は、まず左端の砲台をHマシンガンの上方撃ちで破壊する。あとは捕虜からエネミーチェイサーを受け取って連射しているだけで楽勝だ。Hマシンガンの弾が残っていなければ、最初にエネミーチェイサーを受け取ろう。



←背高戦車を倒したすぐ後に登場する兵士達は意外と強敵。臆さず進んで攻撃すれば、手榴弾を投げられる前に倒せる



←この捕虜が出す手榴弾は、ただジャンプするだけでは取れない。背高戦車の残骸を足場にしてジャンプしよう

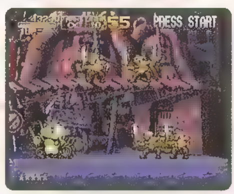
1-C Easy
乗り物で蹴散らせ！アジラビアン兵部隊

まともに戦うとアジラビアン馬賊兵は強敵だが、簡単に倒せる方法もある。まず、アジラビアン馬賊兵のラクダの顔が、画面の右端に見える場所まで慎重に前進する。その場所からしゃがみ撃ちすれば、攻撃されずに倒せるのだ。

壁を壊すと登場するアジラビアン兵を乗せたトラックは、キャメルスラッグに乗って連射するだけで楽勝。その後のアジラビアン兵地帯は、乗り物のバルカンをばらまきつつ突き進めば、簡単に切り抜けられるぞ。



←トラックの中にはメタルスラッグが眠る。より安全にクリアしたいのなら、キャメルスラッグから乗り換えよう



←鋼鉄の装甲を持つメタルスラッグなら、アジラビアン兵の投げる偃月刀に当たってもダメージを受けない

1-D Normal
ミッション１最大の難所 連結ヘリ部隊を倒せ！

連結ヘリ部隊は先頭の赤ヘリを倒すと、繋がっているすべてのヘリが連鎖して爆発する。この弱点を突いて赤ヘリに集中攻撃するのが得策だ。まず連結ヘリが出現したら、画面中央上空で停止する一瞬を狙って撃ち込む。ヘリが時計回りに動きだしたら深追いせず中央でそのまま待ち、再び中央に差し掛かったところで攻撃しながらヘリの進行方向に合わせて移動する。ちなみに、メタルスラッグでは移動速度が遅いので、降りて戦った方がいいだろう。



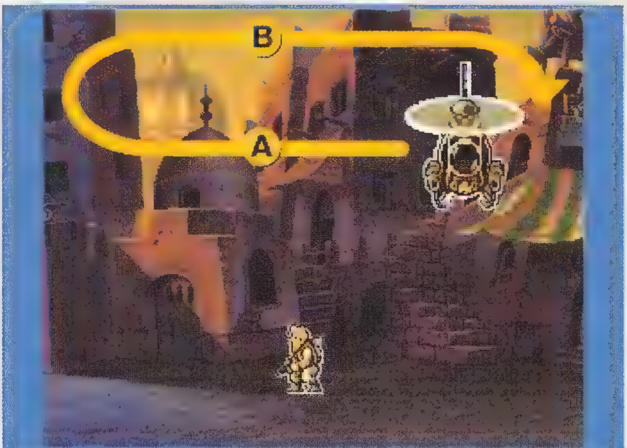
⬆メタルスラッグに乗って来たのなら、この建物の扉の前辺りで降りておこう。これ以上進むと連結ヘリが登場してしまう

⬇連結ヘリが登場すると、すぐ画面中央で停止する。そこへＨマシンガンを撃ち込むのだ





⬆時計回りに半周して来た連結ヘリの動きに合わせて、上方撃ちしながらこちらも右へ移動する



●連結ヘリ部隊：①中央で待ち、連結ヘリがＡで停止する瞬間を狙って攻撃→②Ｂに連結ヘリが来たら、ヘリと平行移動しつつ攻撃



⬅キャメルスラッグでここまで来たのなら、乗ったまま戦ってもＯＫ。キャメルスラッグは足が速いのだ

SCORE ATTACK

●隠しアイテム

モスク砲台撃破後に入手できる隠された２つの得点アイテム。特に左側のドアを10発撃つと出現する３万点の宝石は、得点が高いので必ず取りたいところ。だが、この宝石は出現時に大きく跳ね上がるため、上手くキャッチしないとモスク砲台の残骸の上に乗ってしまい２度と取れなくなってしまう。確実にキャッチするためには、出現位置に重なってジャンプ下方撃ちで撃ち込む必要がある。

モスク砲台戦で手に入るエネミーチェイサーで上記の方法を実行するのは難しいので、Ｈマシンガンを温存しておき、エネミーチェイサーを取らずモスク砲台を倒すといい。背高戦車は手榴弾で倒すなどして、モスク砲台までＨマシンガンを極力使わないように進もう。

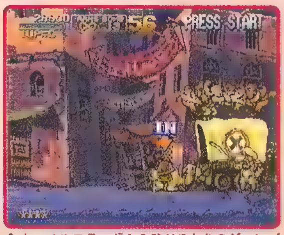
●ラクダで大稼ぎ

アジラビアン馬賊兵の背後にある壁を、キャメルスラッグの体当たりのみで破壊すると、なんとそれだけで１万5000点が入る。

また、キャメルスラッグに乗った状態でミッションクリアすると40万点のボーナスが入る。これは、メタルスラッグより10万点も高い得点なので、ハイスコアを狙うなら必須のテクニックになるだろう。



⬅前半に登場する兵士は、なるべくナイフを使って倒していこう。これがスコアを伸ばす１番の秘訣



⬆キャメルスラッグから降りるときのジャンプを利用すれば、こんな場所にも乗れる。動きだす前にナイフで倒そう

BOSS ATTACK

万能射程戦闘車 アイアン・ノカーナ



[攻撃パターン]

●**キャノン砲**：アイアン・ノカーナの主力となる攻撃で、弾が放物線状の軌道で飛んでくる。弾速はないが複数発同時に発射されると、回避するのはなかなか難しい。

●**火炎放射**：アイアン・ノカーナが第２形態の時に行う攻撃。時折、炎を伸ばしてくる。

●**ミサイル**：火炎放射器を破壊すると発射してくる誘導ミサイル。ショットを撃ち込むことで破壊可能だ。正面に２発→背面に２発→正面に２発……と交互に発射する。

●**戦車砲**：背部に乗った戦車の攻撃。アイアン・ノカーナの背後に回らないと攻撃してこないので、滅多にお目にかかれない。

●**パイク**：フロント上部にあるトゲトゲ。実はここにも攻撃判定があり、接触するとダメージを受ける。キャメルスラッグに乗ったプレイヤーキャラは丁度この高さに位置するため、その場合のみ注意。



キャノン砲



火炎放射



ミサイル

腹部に潜り込み手榴弾でKOだ！

第１形態の攻撃方法はキャノン砲のみ。よく引きつけてから大きく前進または後退してよけよう。画面中央辺りで引きつけたら、画面左端へ一気に後退。左端で引きつけたら逆に一気に前進だ。もし、よけきれないと思ったら、乗り物を乗り降りする時の無敵時間を利用してやり過ごす。もちろん、こうしてキャノン砲をよけている間も、常に攻撃し続けておくように。

しばらくするとジャッキアップしてアイアン・ノカーナは第２形態になる。ここからは腹部の火炎放射器を狙って攻撃を加える。火炎放射器を破壊すると捕虜が３人出てくるので、素早くアイアン・ノカーナの腹部に潜り込んで解放する。放っておくと、１人は右端から画面外へ出ていってしまうぞ。

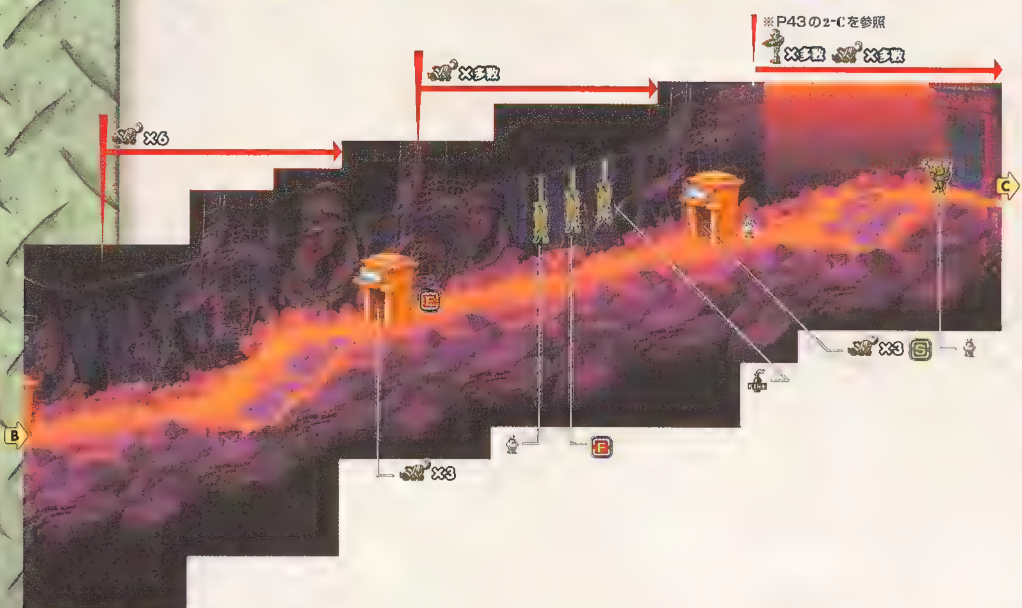
潜り込んだら、その場から手榴弾やキャノンを連射する。誘導ミサイルが左右から飛んで来るが、早めにバルカンを向けて迎撃すれば問題ないはず。あとは繰り返し同じ攻撃を続けるだけで撃破できるだろう。

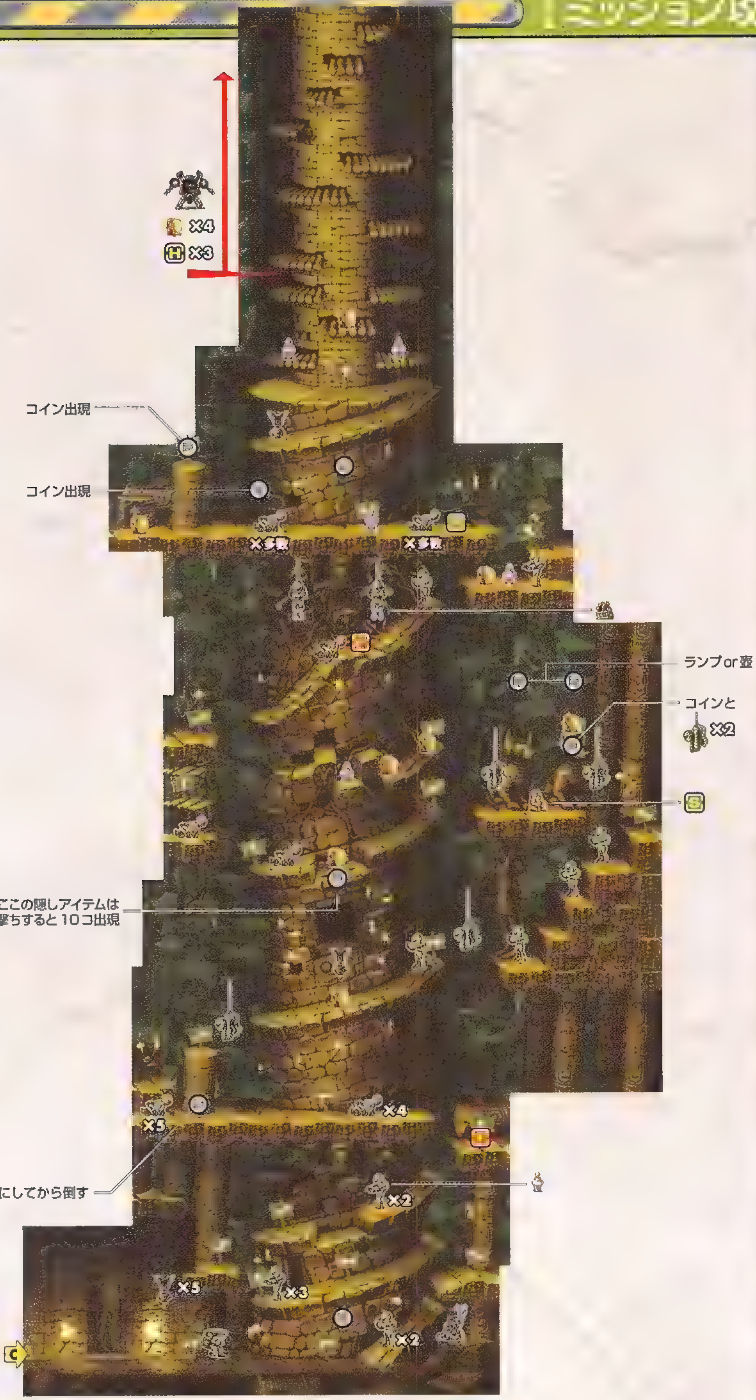

⬅キャメルスラッグは、しゃがまないと火炎放射器に攻撃できないので苦労する。メタルスラッグなら一瞬で撃破


➡メタルスラッグや人間なら、右側から来るミサイルはしゃがんでいるだけで回避することができる


×4
×3
×2
A
L

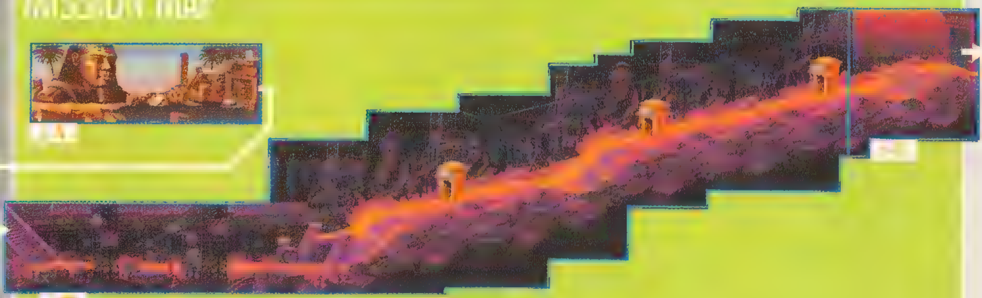

×3
×2
×2
A
B
穴の中に
×3


※P43の2-Cを参照
×多数
×多数
×多数
×6
×3
×3
B
C
E
F
S



×4
×3
コイン出現
コイン出現
×多数
×多数
ランプor壺
コインと
×2
ここの隠しアイテムは
下撃ちすると10コ出現
×5
×4
探検家をマミーにしてから倒す
×2
×5
×3
×2

MISSION MAP





2-A

Easy

火薬樽に要注意!!
隠れた捕虜を救出せよ

遺跡の入口にはアジラビアン兵が待ち伏せしている。火薬樽を破壊すれば簡単に全滅させることができるのだが、樽を破壊してしまうと遺跡入口上に隠れた捕虜を救出できなくなってしまうのが難点。樽を壊さずアジラビアン兵を倒すには、まず一気に前進して樽の上にいる敵を倒し、次に背後から残りを倒すといい。詳しくは写真の解説を参考にしよう。



⬅遺跡入口上に隠れた捕虜は、樽の左端に乗り、ジャンプの頂点で手榴弾を投げることで救出できる。1回のジャンプで1発ずつ慎重に投げるようにしよう



⬆➡まずは一気に突進して、画面中央辺りで樽の上のアジラビアン兵士に向けてジャンプ撃ち。その後、すぐに振り向いて残った兵士を倒す

2-B Easy
財宝を守る遺跡の番兵 マミー軍団登場

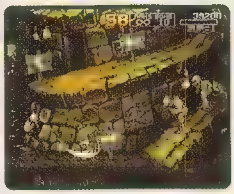
発掘現場の隠しアイテムを集めながら坂まで進むと、いよいよ新キャラのマミーが登場。マミーの耐久力は高いが、しゃがみながら攻撃すれば、ガス攻撃を避けつつ倒せる。マミーゲートが並ぶ坂に入っても、強力な武器が多数手に入るので、その威力に任せて突き進めば問題ない。唯一、注意したいのはプレイヤーキャラより坂の下にいるマミー犬。遠くからは攻撃を当てにくいので、ガスを飛び越えて近づき攻撃しよう。



←アイアンリザードがあれば坂の下の敵も楽勝。なければガス攻撃直後を狙って近づき、ジャンプ下方撃ちか近接攻撃で倒す

2-D Easy
まだまだ根元だ 地底にそびえる塔その１

遺跡の最深部に足を踏み入れると、さっそく壷コウモリがお出迎えしてくれる。その場で攻撃してもよいのだが、右の看板の前辺りまで進んでからの方が安全だ。この場所では画面上に見える通路（黄色い部分）が屋根代わりになって、壺が落ちて来ないのである。甲虫マミーはショットガンを持っていれば甲虫ごと粉砕できる。その後はフレイムショットが手に入るので、探検家が柱を調べている場所までは難なく進むだろう。

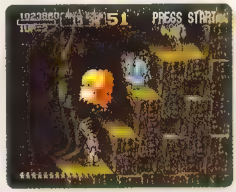


←ショットガンがないと苦戦することになる甲虫マミー。しゃがみナイフで甲虫を倒しつつ手榴弾をマミーに投げよう

2-E Normal
ようやく中腹辺り？ 地底にそびえる塔その２

柱から右の通路に飛び移ると、大岩が落ちてくる罠が発動する。ボケッとしていると通路は崩れて面倒なことになるが、飛び移って間髪入れずに前進すれば、通路が崩れる前に通り抜けられる。さらに付け加えるなら、罠の後にはすぐ甲虫マミーが待ち構えているので、攻撃しながら前進するといい。

甲虫マミーが３人配置された階段は、１人目を階段側に飛び移る前に倒し、２～３人目は２段下からジャンプして手榴弾を投げて到す。

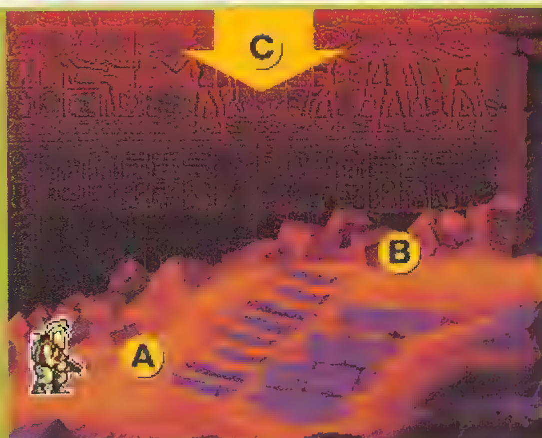


←甲虫をフレイムショットの上方撃ちで倒す→ジャンプして手榴弾を投げる…を繰り返して、階段の甲虫マミーを倒していく

2-C Normal
ショットガンで一網打尽！ 坂の上のマミーラッシュ

坂を上りきるとマミーが大挙して攻めてくる。この難所を乗り切るための心強い味方は、坂の最後で手に入るショットガン。一撃で３～４体のマミーを木端微塵にしてくれるはずだ。

マミー達は右の図の通り出現する。ポイントとなるのは３番目に出現する吊りマミーの倒し方。この７体のマミーを全滅させるとき、自分は必ず階段の下にいるようにしよう。すると、次のマミー犬が階段上に出現するので攻撃しやすくなるのだ。もし、これが逆になってしまったなら、もったいないが手榴弾を使ってマミー犬を倒すほかない。

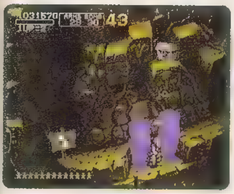


●マミーラッシュ：①AにマミーX3出現→②マミーを全滅させるとBにマミーX3出現→③マミーを全滅させるとCからみのむしマミーX7出現→④のみのむしマミーを全滅させると、プレイヤーがAのフロアにいる場合はBに、BのフロアにいるAにマミー犬X4出現。

2-F Normal
ガスの中は宝石箱 地底にそびえる塔その3

ガスが噴出する罠の中心部を10発（ショットガンなら1発）撃つと大量の宝石が噴き出す。ガスを避けながら、この宝石を集めるコツを紹介しよう。

罠の左側にいるマミー犬を手榴弾で倒したら準備OK。中心のガスが噴出したら、すぐ罠の中心へ移動して垂直ジャンプ下方撃ちをする。宝石を回収しつつ、その間に両脇の2本のガスが2回噴出したら、今度はすぐ横へ移動。さらに中心のガスが噴出し終わったところで、再び中心に戻り残りの宝石を回収する。



⬅中心→両脇×2回→中心→……の順にガスは噴出する。この順番を覚え、ガスを避けるように移動するのだ

2-G Hard
ランプの魔神登場 地底にそびえる塔その4

足場が縦に4つ並ぶ場所。実はその下から3番目の足場から右側の足場へ、ギリギリ飛び移ることができる。こうして渡った隠し通路の先、犬の石像の上には、魔法のランプが2つ隠されている。

1つ目の魔法のランプは、右側の石像の上の宝箱の中。2つ目は、石像の頭上を上方撃ちで10発（ショットガンは1発）撃ち込むと落ちてくるのだが、どちらの石像の頭上にあるのかは完全にランダムだ。2分の1の確率でマミーエキスの入った壺が落ちてくるので覚悟しておくように。ランプからコインを効率良くゲットする詳しい方法は、右の写真を参照して欲しい。

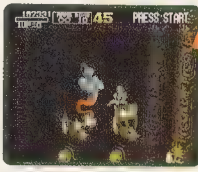
隠し通路から戻れば（行っていなくてもいいが）、もうボスは目前。最後のマミー犬ラッシュは、ショットガンの連射で切り抜けよう。



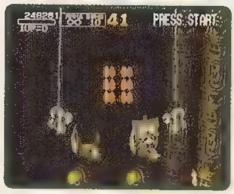
➡10発目の上方撃ちをしたら、すぐにもう片方の石像へ飛び移る。ランプを直にとってしまうと、たったの10点だぞ



➡魔法のランプから噴き出す煙に注意！ 4回目の煙が噴き出たら……



⬅……すぐにランプへ向かってジャンプすると、コインを取り逃さない



⬅右の石像の頭をジャンプ下方撃ちすると、隠しコインと吊りマミーが2人現れる

SCORE ATTACK

●マミー犬の宝石

3番目のマミーゲートでスクロールがストップする場面。ここでは坂の下にランダムではあるが、倒すと3万点の宝石を出すマミー犬が登場することがある。

●探検家のミイラ

探検家のミイラを撃つと、5万点の宝石を出すのは周知の事実。だが、このミイラを連射して撃ち込むことで、得点を稼げることは意外に知られていない。ミイラの手が上がりきってしまわないように弾を当てつづけよう。ただし、50発目を当てると宝石が爆弾になってしまうので、45発前後で止めておくように。

●コイン連続取り1

難度は高いが、隠し通路で大量のコインを連続して取る方法がある。まず、右の石像の宝箱に入ったランプを出し、すぐさまその下の石像の頭を目掛けてしゃがんで手榴弾を投げる。すると、ランプと隠しコインが同時に出現する。後は、すべてのコインを連続して回収するだけだ。吊りマミーのガスには、くれぐれも注意しよう。

●コイン連続取り2

ボス直前の隠しコインも連続取りが可能。まず松明を撃ち、アーチ状の隠しコインを出す。次に柱の下から上方撃ちで2番目の隠しコインを出現させる。このコインはすぐ消えてしまうので、出現させたら間髪入れずに左の足場へジャンプ→柱へジャンプ→アーチ状のコインをジャンプして回収しつつ落下しながらその下のコインを……という手順で連続取りしよう。



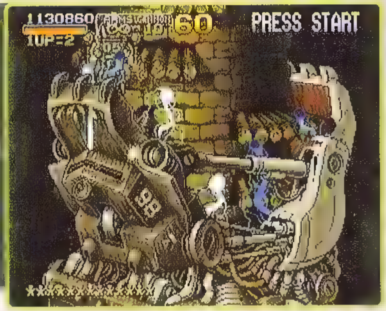
⬅ガスを吐くタイプのマミーは、なるべくナイフで倒すようにしよう。かなりの得点になる



➡3番目のマミーゲートで登場するマミー犬は、背後に回って近接攻撃で倒すと宝石を回収しやすい

BOSS ATTACK

超弩級岩盤掘削機械
アッシ・NERO

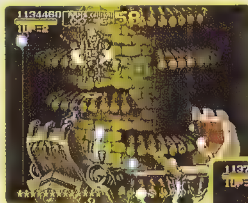


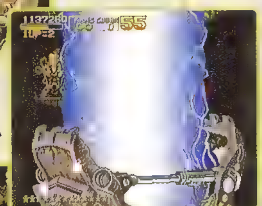
[攻撃パターン]

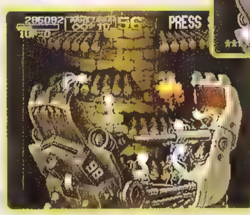
●ミサイル&光弾：プレイヤーキャラを狙って、アッシ・NEROの口(？)から発射される攻撃。スラグノイドに乗っていないとミサイル、乗っていると光弾になる。足場を飛び移りつつでも、弾速が遅いためかわすのは容易だ。ちなみにミサイルは破壊可能である。

●ビーム：アッシ・NEROが青く光ったら、この攻撃をしてくる前触れ。ビームの攻撃判定は太いが、左右どちらかの足場の端にいるだけでかわせる。ちなみに、この攻撃中にアッシ・NEROに撃ち込んでも、ダメージは入らない。ただし、撃ち込み得点はしっかり入るので、これを逆手にとってスコアを稼ぐテクニックがある。ハイスコアを目指すなら、タイムアップぎりぎりまで稼ごう。

●突進：突然、アッシ・NEROが急上昇してくる攻撃。当然のことながらアッシ・NEROに接触するとダメージを受けるぞ。


ミサイル&光弾


ビーム


突進

高く…、もっと高く！とにかく登るのだ!!

画面下から迫ってくるアッシ・NEROの追撃を避けるため、小さな足場を飛び移り上へ、上へと登りつつ戦う。もちろん、アッシ・NEROに接触してしまうとダメージを受けるので、とにかく急ぐことが重要。攻撃をするよりも登ることに集中した方が、戦いは有利に進むはずだ。

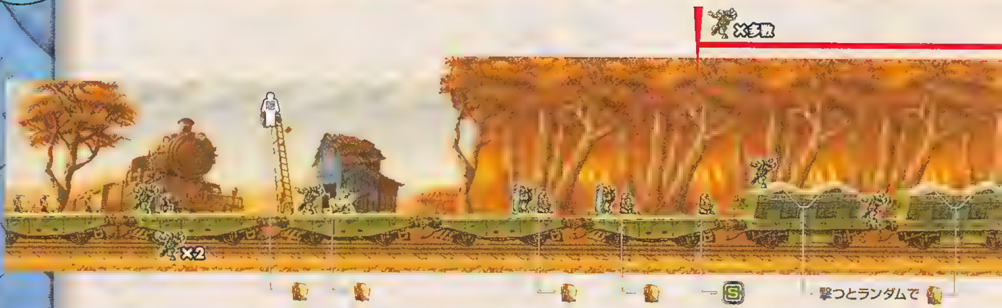
ボス戦前に乗り込むことのできるスラグノイドは、ジャンプ力が高いのでまさに対アッシ・NERO戦にはうってつけの乗り物だ。ただし、ジャンプ前に一瞬の溜め時間があることを忘れずに。スラグノイドのバルカンとキャノンを撃ち込みながら、足場を飛び移っていけば思いのほか早く決着がつく。


➡スラグノイドに乗っていなくても同じ。足場に飛び移りつつ、ジャンプ下方撃ちで攻撃していく


⬅1つの足場に止まっていてはダメ。連続してジャンプし、攻撃はジャンプ中に行うものと考えよう

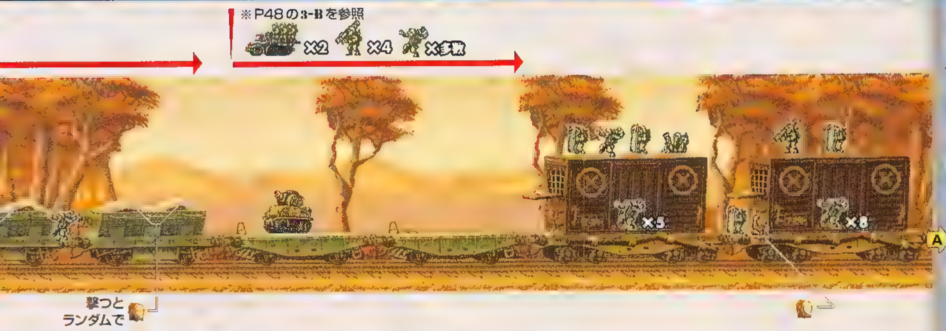

➡足場が垂直に連なっている場面は、垂直ジャンプしながら攻撃。バルカンの方向がぶれないため大打撃を与えられる

MISSION 3 「風のマドリガル」



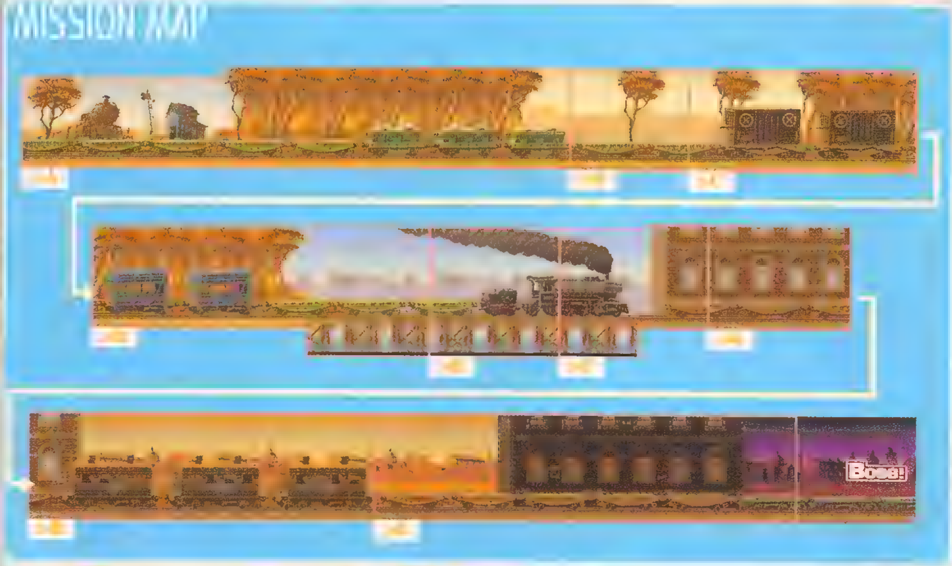





※P48の3-Bを参照
×2
×4
×多数
×5
×8
A
撃つと
ランダムで


×多数
垂直離着陸大型爆撃機ザキーシII
B
or


×7
×7
×9
Boss!
×2



3-A Normal
戦場の大食漢、手榴弾をかいくぐり拾い食い

貨物車両が３つ連なっている場面。車両間の攻撃しにくい場所に兵士がいるため,かなりの難所となる。この２人の兵士の倒し方は写真を参照してほしい。

ちなみに、ミッション３からは食べ物系アイテムを連続して取ると、プレイヤーキャラが太って動きが鈍くなってしまう。本書はそれも考慮に入れた攻略をしているので気にせず食べていこう。



←この位置で拳銃を撃つと１人目を倒せる。ショットガンは、必ず兵士を倒してから取ること

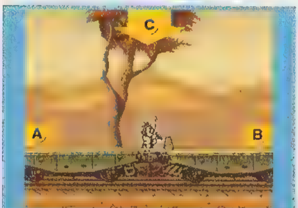


→2両目の中央、この位置でしゃがみながらショットガンを撃つ。太っていないと当たらないぞ

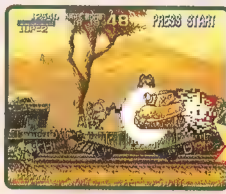
3-B Normal
ショットガンに活路あり四方からの挟み撃ち

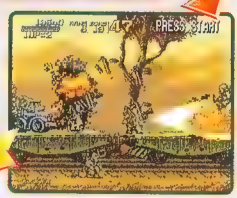
貨物車両を抜けると黄土色の戦車が待ち構えている。この戦車は破壊するとＨマシンガンを出すが、ショットガンの弾がまだ残っているなら、すぐには取らないようにしよう。

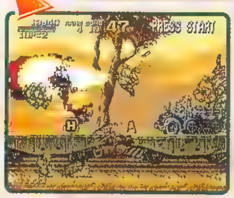
次はスクロールが止まり、画面両端から兵士を乗せたトラックが入ってくる。ショットガンで数発ほど攻撃すれば、兵士もろともトラックを破壊できるだろう。兵士をあらかた倒すと画面上から降りてくるバズーカ兵は、先程残しておいたＨマシンガンを使って撃ち落とすといい。



●トラック&バズーカ兵：①プレイヤーが画面中央辺りまで来ると、A・Bから同時にトラック×2が出現→②兵士を全滅させるとCからバズーカ兵×4が出現







←ショットガンの弾が5発程度残っていれば楽勝。トラックに轢かれないように、画面中央で戦おう

3-C Normal
全員まとめて火ダルマだ 貨物車両上の戦い

車両の壁に突き出した足場へ飛び乗ると同時に、ファイアーボムを投げると１両目の兵士を簡単に全滅させることができる。もたもたしていると、激しい攻撃が始まってしまうので素早く行うこと。２両目の屋根の上にいる兵士は、１両目からＨマシンガンで攻撃すると危険を冒さずに倒せる。



⬅後ろから攻撃されては厄介なので、車両を這い上がってくる兵士はある程度倒してから先に進もう

3-D Normal
「H」だけはご勘弁を ミサイル乱射ボート戦

１つ目の豚小屋の上にいる兵士は、その屋根の上に跳び移って倒す。２つ目の豚小屋の上にいる兵士は、攻撃の合間を縫って前進し、小屋の中から上方撃ちで倒すといい。あらかじめ遠くから扉を壊しておくとスムーズに進む。

ミサイルを乱射してくるボートとの戦いは、捕虜がどの武器を出したかによって（ランダムで変化する）難易度が大きく変わる。Ｈマシンガンだと苦戦することになるだろう。戦い方はどの武器にせよ一緒で、ミサイルをよけながらジャンプ下方撃ちを繰り返すだけ。



●ボートの出現順序：①プレイヤーが画面中央辺りまで来ると、Ｂからバズーカ兵を乗せたボートが出現→②（①）のボートを倒すと、Ａ・Ｂから同時にボートが出現



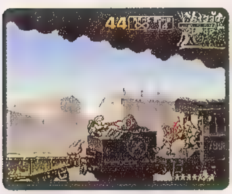


➡ミサイルを跳び越えるようにジャンプして下方撃ち。ミサイルを破壊しつつボートにダメージを与える

3-E Easy
捕虜がうんちになる前に メルティ・ハニー戦

運転席周辺にいる兵士は、攻撃を当てにくいため意外に手強い。下の写真の解説の通りに、攻撃しやすい位置まで出てくるのを待ってから倒そう。戦車が登場したら石炭の上へ移動し、ジャンプ撃ちで攻撃を加える。戦車の発射するミサイルは、その場から上方撃ちすれば撃ち落とせるはずだ。

また、戦車を倒す前に隠し捕虜を救出することも忘れずに。後回しにすると“うんち”になってしまうのだ。石炭の上から運転席の中へしゃがみ撃ちすると救出できる。



⬅この位置でしゃがみ撃ちすると、驚いて動き出した奥の兵士を倒すことができる

3-F Hard
ミッション３の山場その１ 深紅の爆弾ヘリ登場！

強敵の赤い爆弾ヘリとの対決だ。このヘリを左側の車両で倒すのは難しいが、成功すれば隠し捕虜とボーナス得点をゲットできるので、ぜひチャレンジしてほしい。

まずは左の車両の先頭に立ち、ヘリが近づいてきたところへ垂直ジャンプして手榴弾を２〜３発投げる。そのあとは上方撃ちしつつ、ほんの少しずつ左へ移動していけば、左端に着く頃にはヘリを撃破できるだろう。爆弾が肩をかすめるぐらい本当に少しずつ進まないと、すぐに追い詰められてしまうぞ。



⬅ノーミスで倒すには練習が必要。爆弾がギリギリ当たらない位置をキープしながら攻撃するのだ

3-G Hard
ミッション３の山場その２ 爆撃機ザキーシⅡ登場！

今度は大型爆撃機ザキーシⅡとの対決。赤い爆弾ヘリから山場の連続だが、手榴弾をたくさん持っていれば、ジャンプして手榴弾を連射することで幾分か早く倒せる。ただし、ジャンプ中は攻撃をよけにくいので、攻撃をしかけるタイミングには注意すること。手榴弾の数が少ないのなら、下の写真の通り、強力な武器が出ることを期待して落下する戦車を破壊しよう。



⬅落ちてくる戦車を狙って手榴弾を投げる。戦車の中から武器が出るまで狙うといい



➡運良く武器を手に入れたら、後は連射あるのみ。ショットガンが出れば速攻で倒せる

3-H Normal
拳銃が大活躍！ ライフル兵士を狙い撃ち

強敵となるのはライフル兵士。屋根の突起に身を隠しているため、非常に倒しにくいのである。

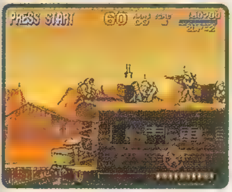
ライフル兵に対して有効な戦法は、思いきって近づきナイフで斬るか、拳銃を使って狙い撃ちするかの2つ。ただし、拳銃による戦法にはコツがあって、ただ闇雲に連射していても駄目。攻撃時に一瞬だけ突起から顔を出すライフル兵を狙い撃ちするか、写真で解説している通りに断続的に発砲しよう。慣れは必要だが、安全なので拳銃を使うことをお薦めする。



⬅ライフル兵に対して拳銃で戦うときは、撃つ→止める→撃つ……というように断続的に攻撃すると…



➡……顔を出したところへ命中する。なかなか顔を出さないようなら、撃つタイミングを変えてみよう



⬅最初の車両にいるグレネードランチャー兵は厄介。屋根に飛び乗ると同時に手榴弾を投げて、さっさと倒そう

3-I Easy
あとはボスまで一直線 ジェット機でかっ飛ばせ

客車を抜けるとメタルスラッグRとスラグフライヤーが配置してある。その周辺にいる兵士を倒したら、画面がスクロールしないよう注意しながら、まずはメタルスラッグRに乗り込もう。すぐにスラグフライヤーに乗り込もうとすると、ミサイル戦車に攻撃を受ける可能性が高いのだ。

ミサイル戦車を倒したら、後はスラグフライヤーに乗り換え、ボスまで進むだけ。基本的にバルカンを斜め下に撃っているだけで、敵を倒すことができる。

ちなみにボス戦が不安ならば、メタルスラッグRとスラグフライヤーを交互に乗り継いで、2つともボスまで運ぶことも可能。この方法は時間はかかるのがネックだが、乗り物が2つある状態ならば、有利にボスと戦うことができるはずだ。



⬅斜め下にバルカンを固定して少しずつ前進すれば、面白いように敵が倒れていく。スラグフライヤー強し！



➡もしメタルスラッグRを選んで先に進むなら、飛行機に苦戦すること必至。乗り降りの無敵時間を利用して戦おう

SCORE ATTACK

●盾をナイフで斬る

シールド兵士をナイフで攻撃するときは、先に盾だけを狙って斬り、その後に兵士本人を斬るといい。この方法で倒すと、計10発（盾9発＋兵士1発）も攻撃できる。つまり、シールド兵士ひとりで500点×10発＝5000点も稼ぐことができるのだ。

●翼も破壊しよう

爆撃機ザキーシⅡの翼を破壊するとボーナス得点が入る。片翼を破壊すると1万点、両翼を破壊すると5万点だ。翼を攻撃するタイミングは、バーナーが煙を吐いている間のみ。素早く潜り込んで上方撃ちか、ジャンプしつつ手榴弾を投げて破壊しよう。

ザキーシは一定以上ダメージを受けないと攻撃をしてこないので、その間に両翼をショットで均等にダメージを与えておくのがコツ。攻撃が始まったら、ジャンプして手榴弾を投げて速攻撃破する。

●ボス戦は粘って捕虜を救出

ボス戦でも一定時間が経過すると捕虜が登場する。数は相川留美を含めて3人。乗り物を乗り降りするときの無敵時間を利用して、ボスの攻撃をかわしつつ捕虜が全員出るまで待とう。



⬆サーベルを持つシールド兵士をナイフで倒すのは難しい。バックジャンプで攻撃を避けよう



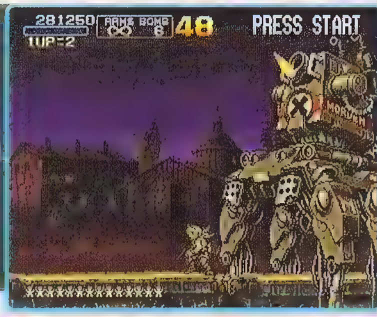
⬅この位置からジャンプして手榴弾を投げても翼に当てることが可能。バーナーを潜る必要はない



➡この場所にもボーナスが隠されている。右の車両がもっとも遠くに離れた瞬間に飛び移ると5万点

BOSS ATTACK

広域焦土化脚立戦車 ドラゴン・ノスケ



[攻撃パターン]

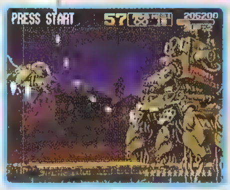
●**バルカン砲**：一口にバルカン砲と言っても、攻撃方法は２種類ある。小さな弾を扇状にばらまくバルカンは、こちらが乗り物に乗っているとき限定の攻撃。スラグフライヤーに乗っているなら、難しいが弾の間に入って回避することが可能だ。大きな弾を３発ずつ撃つバルカンは、乗り物の有無に関係なく行ってくる攻撃。生身でもドラゴン・ノスケに密着してしゃがめば、回避することができる。

●**火球**：放物線を描いて落ちてくる弾。弾速は高いが軌道の関係上、着弾するまでが遅いのでよけるのは簡単。爆風に攻撃判定はない。

●**誘導爆弾**：プロペラのついた球体。一定距離を進むごとに、プレイヤーキャラへ方向転換しながら飛んでくる。火炎放射と同様に、他の攻撃については安全地帯である足の間にいても、この攻撃はかわせない。

●**火炎放射**：炎は画面中央辺りまで伸びる。この攻撃中は、足の間の安全地帯も危険地帯に変わる。

バルカン砲



火球





誘導爆弾



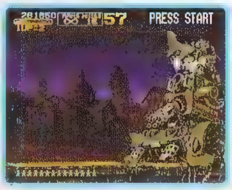
火炎放射

安全地帯を行ったり来たり死角をついて攻撃しろ

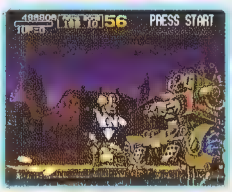
　ドラゴン・ノスケには不完全ながら安全地帯が２ヶ所ある。立っているときは足の間、座っているときは頭上の隙間がそれだ。だが、その場でじっとしていると、ドラゴン・ノスケが姿勢を変えるときに潰されてしまうので注意しよう。

　スラグフライヤーに乗っているなら、安全地帯を往復しながら戦う。座るときは足から蒸気が出るので、逃げるのは簡単。立つときは予備動作がないので見切りにくいが、ドラゴン・ノスケは攻撃中に姿勢を変えないという性質があるので、攻撃が止むたび逃げるようにすればかわせる。安全地帯にいても安心できない誘導爆弾と火炎放射は、乗り降りの無敵時間でかわそう。

　メタルスラッグRで戦う場合は、ドラゴン・ノスケが立っているときに足の間に入って攻撃し、それ以外のときは乗り降りの無敵時間に頼って攻撃をかわすしかない。

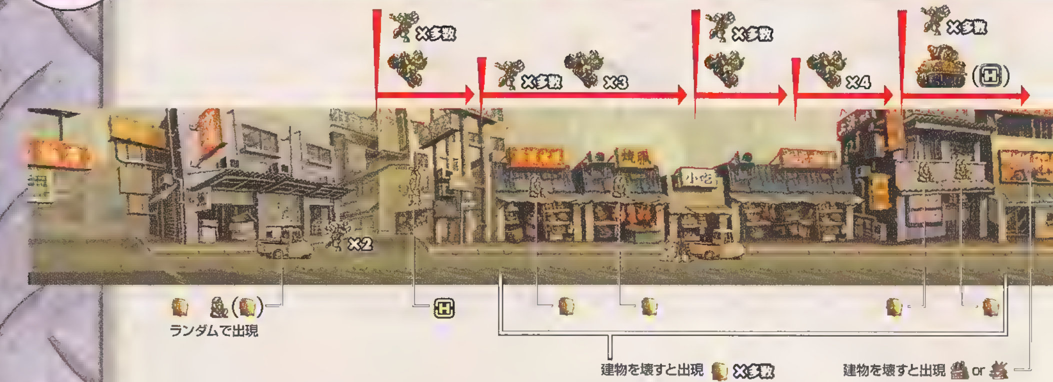


←安全地帯にいる間にたっぷりバルカンを叩き込んでやろう。スラグフライヤーなら頭上でミサイルを撃っても当たる



←メタルスラッグRに乗っている場合は、無敵時間に頼る場面が多い。無理に自力でかわそうとしないように

MISSION 4 釜山港に還れ

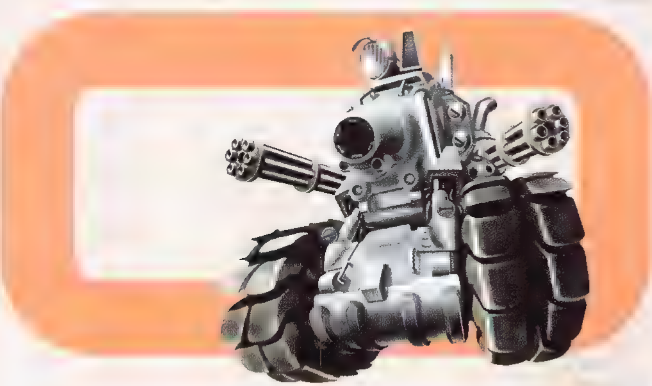







×多数
×多数
×多数
×4
×4
×4
×4
×多数
×2
A
D
×2


×6
×多数
×8
×多数
×3
(F)
H
C
B



MISSION MAP



4-A Easy
爆発的肥満必至！ 食い倒れストリート

序盤戦は韓国の郷土色がよく表れた街路が舞台となる。建物を壊すと、食べ物系のアイテムがたくさん出てくるので太りやすいが、太ると有利になる面も多いのでミッション４でも気にせずバクバク食べていこう。

このエリアの攻略ポイントは、急激にスクロールさせないということ。突然バイク兵が画面に入ってくると対応できないからだ。屋根の上からバイク兵が降りてくる場面では、屋根の下に潜り込んで攻撃しよう。


⬅Hマシンガンを斜めにばらまいて攻撃しよう。ジャンプは手榴弾がよけにくくなるので控え目に

4-B Normal
Dショットも使いよう 戦車からバスまで

バイク兵が２人ずつ２組登場する。屋根の上を走るバイク兵は途中でバイクを捨て手榴弾を連投してくるが、一定時間経つと逃げていく。無理に通り抜けようとせず、逃げるのを待ってからゆっくり進もう。

バイク兵をやり過ごすと今度は戦車が登場する。戦車が画面内に入ってきたら、まず一気に前進して写真の位置に行こう。後は写真のとおり、ドロップショットを連射するだけで、屋根の上の兵士もろとも戦車を簡単に倒せる。ただし、これは太っている状態でのみ通用する攻略法。もし、太っていなかったら建物から出るアイテムを取って、無理にでも太っておこう。バスからたくさんの兵士が出てくる次の場面は、左の建物の残骸の上でHマシンガンを撃つだけで楽勝だ。


⬅戦車が見えたらこの位置まですぐに前進し、左に1発撃った後、戦車に向かって連射しよう


➡太っていると爆風が大きいので上の兵士も倒せる。背後から敵が来たら、早めに左へ撃っておこう

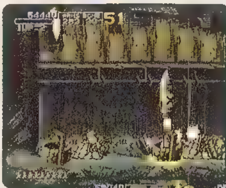

⬆バスの上に吊るされた捕虜のドロップショットは、受け取らずに進んだほうがいい

4-C Normal
マメに敵を倒せば簡単 ミサイル井戸地帯

敵の配置はいやらしいが、井戸ごとに以下のことを守って進めば、突破するのは難しくない。

まず、井戸の間に配置された兵士が画面端に見える位置まで進む。この場所から、井戸のミサイルが途切れた瞬間を狙って攻撃すれば、敵が動きだす前に倒せるはずだ。もし、敵にグレネードランチャーを撃たれてしまったなら、タイミングよく垂直にジャンプしてよけること。ここで左右に移動してかわそうとすると、スクロールしてシールド兵士が登場してパターンが崩れてしまう恐れがある。

井戸の間にいる兵士達を倒したら、今度は画面の上側でうろちょろする邪魔なシールド兵士を片づけよう。井戸ごとに兵士が出つくすまで倒していけば、上方からの攻撃に悩まされる心配がなくなるぞ。



➡土嚢がある（あった）場所で戦うと、シールド兵士が出てこないのでいい感じ。攻撃は垂直ジャンプでかわす

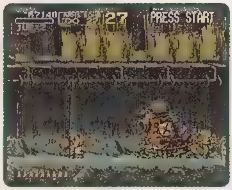


➡2つ目の井戸でジャンプ撃ちすると、ここからでは見えないが、奥の壁に張り付いた兵士を先に倒せる。これ重要

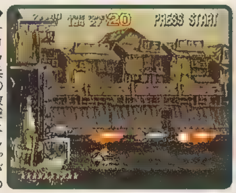
4-D Normal
手榴弾で速攻撃破！ 背高戦車とゲリラ兵

３つ目の井戸を抜けても、すぐには先へ進まないこと。その場で画面の上に出てくるシールド兵士を全員倒しておけば、背高戦車と戦うときには出現しなくなるのだ。

背高戦車との戦いは、同時に兵士も出現するので、長引くほど攻撃をよけるのが辛くなってくる。思い切りよく手榴弾を連射して倒すのがベストだ。



➡背高戦車の残骸から出るストーンは、ボス戦がつらくなるので取らないことをお薦めする。消えるまで待とう

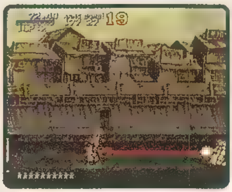


➡ゲリラ兵の攻撃はしゃがめばまったく当たらないので無視。レーザーを回収したら、しゃがみ移動で先へ進め

4-E Hard
見かけは貧相だが 意外に堅牢なやぐら

慎重に前進して、画面端に土嚢が見えてきたらストップ。これ以上進むとやぐらまで強制的にスクロールしてしまうので、この画面で土嚢を壊しておく。後はレーザーを撃ちながら一気に前進。右の図の手順で敵を倒そう。

ちなみに百太郎とやぐらの上の隠し捕虜は、放っておくと画面から出ていってしまう。やぐらの敵を全員倒してから救出しよう。



➡この土嚢を残したままやぐらへ行くと、こちらの攻撃は遮られてしまうため危険だ

●やぐら攻略：①前進しながらAで１段目の兵士を攻撃→②右へジャンプしながらBで２段目の兵士を攻撃→③Cまで来たら上方撃ちで３段目の兵士を攻撃





➡レーザーを撃ちながら走り１段目の兵士を倒し、そのまま前へジャンプして２段目の兵士も倒す



⬅下に潜り込み上方撃ちで３段目の兵士を倒す。撃ちすぎると、隠し捕虜が出てしまうので注意

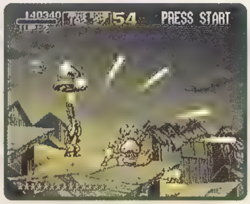
4-F Hard
宇宙戦争勃発!? 怪奇、暗闇

ミニUFOと戦う際は、Hマシンガンが必須になる。出現した瞬間を狙ってHマシンガンを撃ち込み、すべて速攻撃破していこう。もし、出現時に倒すことをができなかったら、ゼロ距離射撃のレーザーに注意すること。近づかれたら、急いで逃げよう。また、画面右から新しい兵士が増えるのを抑制するために、なるべく画面の左半分だけで戦うことも重要である。

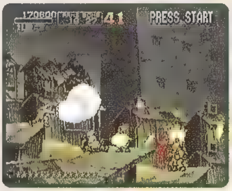
坂の最後、メタルスラッグが配置してある場所は難関。土嚢の奥に待ち構えた兵士とミニUFOの同時攻撃を避けるのは至難の業である。下の写真の位置で手前の建物を破壊したのち、エネミーチェイサーを連射しながら一気に駆け抜け、素早くメタルスラッグに乗り込んでしまおう。手前の建物を壊すのは、エネミーチェイサーの誘導目標を兵士達へ向けさせるためだ。



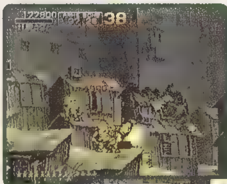
⬆レーザーをジャンプでかわすのは控え目に。至近距離でレーザーを撃たれる危険性がある

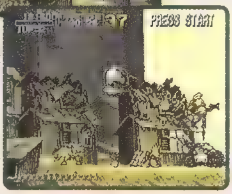


➡出現してしばらくは攻撃してこないので、そこを狙ってHマシンガンを撃ち込む。



⬅太っていれば、下の段にいる兵士もHマシンガンのしゃがみ撃ちで倒せる。こうして慎重に坂を下っていこう


⬅この位置で目の前の建物を壊す。これ以上進むと強制的に画面がスクロールしてしまうので注意

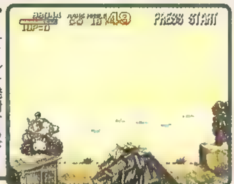


➡連射しながらメタルスラッグまで前進。これで兵士に攻撃される前に全滅させられるはずだ

4-G
屋根の上を戦車で疾走！ あとはボスまで一直線

メタルスラッグに乗ったら、ボスまで進むのは簡単。唯一、気をつけるとしたら、トラックの上の辺りに出現するミニUFO編隊。先頭のミニUFOのみ攻撃してくるのだ。かわせないと思ったら乗り降りの無敵時間でやり過ごそう。この編隊を全滅させると、2万点のボーナス得点が貰える。


⬅A.P.弾はメタルスラッグのキャノンをパワーアップさせるアイテムだ。ボス戦で威力を発揮する



➡ミサイルを発射するジープは画面端にちょっと出して攻撃すると、一方的に倒せる


⬅先頭のミニUFOを集中して攻撃。レーザーをよけきれないと思ったら、すぐに「乗り降り無敵」しよう

SCORE ATTACK

●座って斬るな！

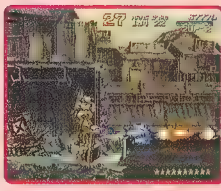
ミサイルを発射する井戸が3つ並ぶエリア。その最初の井戸がある場所なら、画面上のシールド兵士が地面に落ちてくるため、ナイフを使った得点稼ぎができる（詳しくはP50の『スコアATTACK』を参照）。ただし、太っていると、しゃがみナイフ（？）のリーチが長くなるので、盾越しに兵士本人まで斬ってしまい稼ぎにならない。必ず立ってナイフで攻撃しよう。

●板を壊すと100点

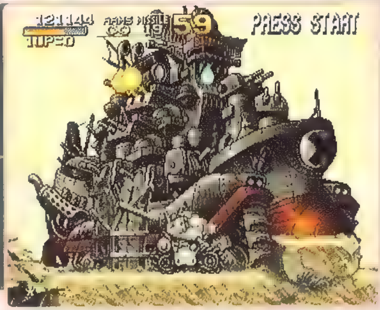
再び井戸が3つ並ぶエリア。画面の上側に並ぶ木の板は、ショットで1つ破壊するにつき100点入る。得点は低いが、塵も積もれば……という気持ちで全部壊そう。

●ゲリラ兵のミサイル

ゲリラ兵のミサイルはショットを撃ち込むと得点が入る。タイミングを見計らい、ゲリラ兵が出てくる井戸の上に乗って中央よりやや右の辺りでしゃがんだら準備OK。右へ向いてミサイルに向かってレーザーを撃ち込もう。


⬅実はこんな場所にいてもミサイルは当たらない。思う存分、撃ち込もう

BOSS ATTACK
水陸両用殺戮蹂躙車両 ビッグ・シェイ

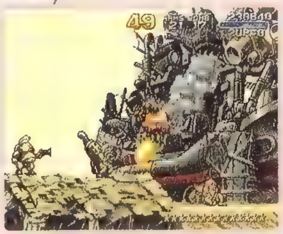


［攻撃パターン］

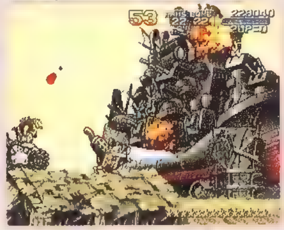
●**副砲**：ミッション１のボス・アイアン・ノカーナのキャノン砲と同じタイプの弾を発射する。ただし、今回は発射される弾の数がケタ違いに多い。副砲は全部で７門あり、それらを破壊すればこの攻撃は止む。

●**主砲**：巨大な砲弾を撃ち出す。実はタイミングよくジャンプすれば、この攻撃の爆風の上に乗ることができる。もちろん、爆風に接触してもダメージはない。

主砲



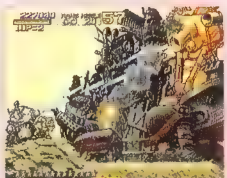
副砲



爆風に乗って大空へ舞い上れ！

4-Gエリアの兵士が沢山取りついた柱を過ぎて、１つ目の建物の屋根の上まで来るとビッグ・シェイが登場する。戦場となるフィールドはループして永久に右へ続くが、ビッグ・シェイが登場するときにいた屋根の上から、終始移動せずに戦ったほうがいい。

ビッグ・シェイが出てきたら、まずしゃがんで手榴弾を連発する。ストーンを取っていなければ、この攻撃だけで副砲はほとんど破壊できるはずだ。残りの副砲は、乗り降りの無敵時間を利用して攻撃をよけつつ、隙を見てバルカンを浴びせ破壊する。次に主砲の攻撃が始まったら、回避しつつ爆風の上に乗って攻撃を加えるだけ。ただし、主砲を撃たれた位置によって、回避方法と攻撃方法は変えなくてはならない。その具体的な方法は写真の解説を参照のこと。ちなみに屋根を破壊しておかないと、爆風は上がらないことを忘れずに。

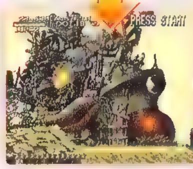


←主砲を撃たれた位置が画面中央だったら左の写真の、中央より右だったら右の写真の解説を参照しよう



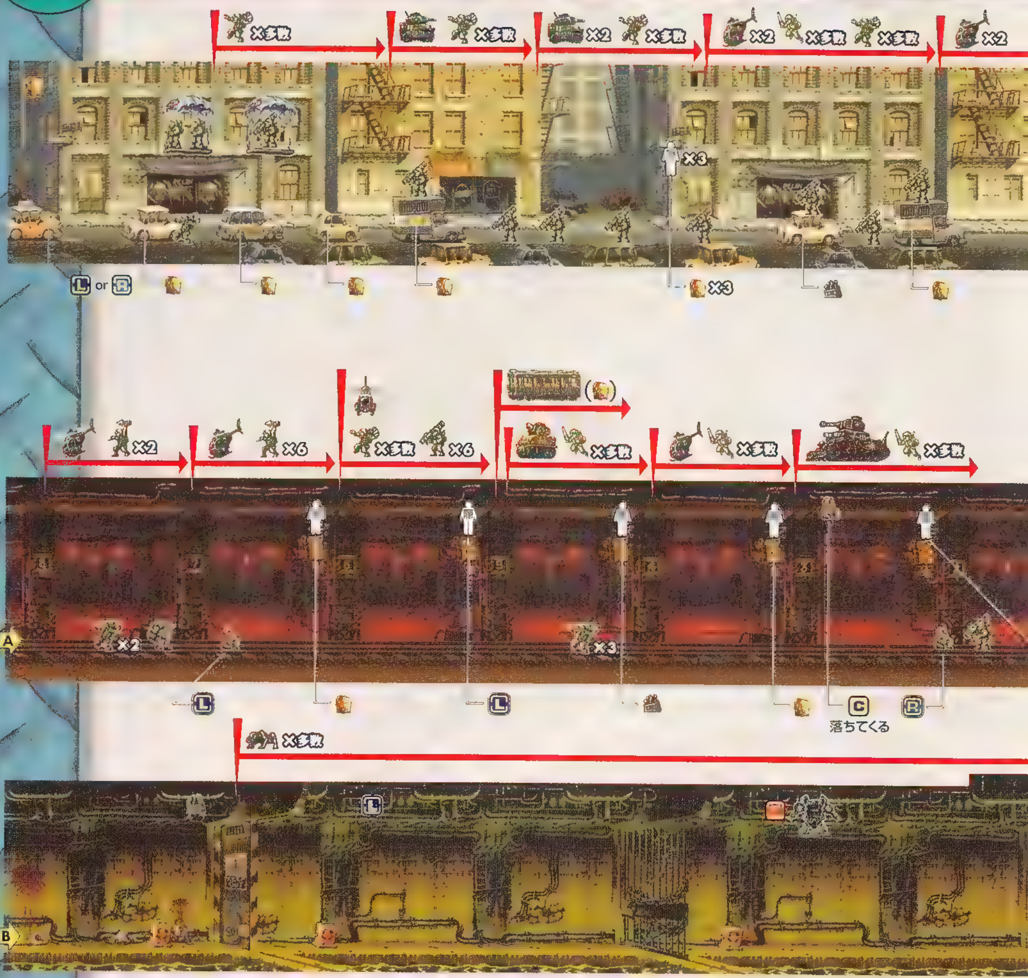


➡砲弾を引きつけてメタスラから降りると、ちょうど爆風に乗るのでショットか手榴弾で攻撃。攻撃後はすぐメタスラに乗る





➡メタスラに乗ったままジャンプして砲弾をよけ、そのまま爆風に乗ってキャノンを撃とう

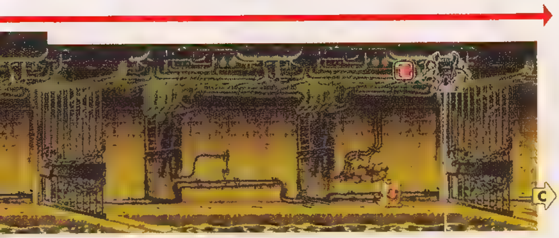

×多数
×2
×3
×6
or
落ちてくる
A
B
C

※P61の5-Dを参照

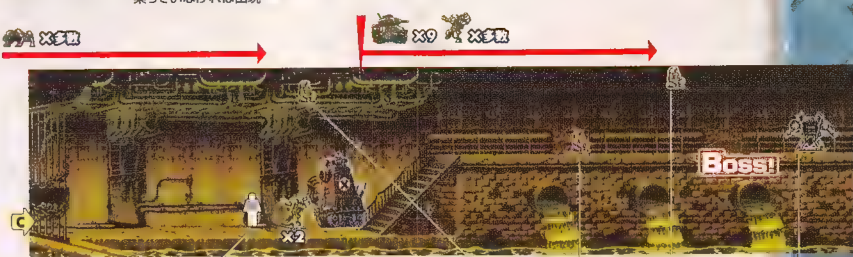


メタルスラッグに乗っていなければ

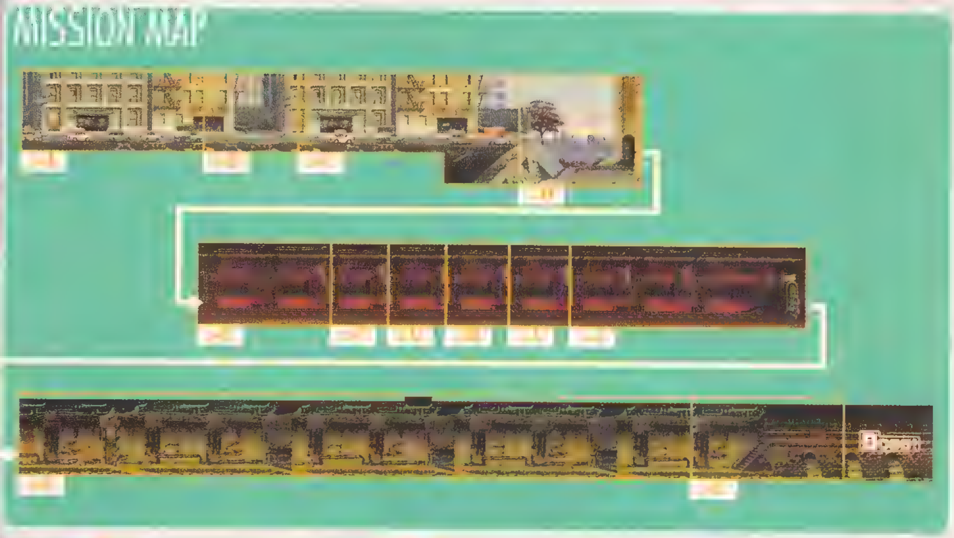




乗っていなければ出現

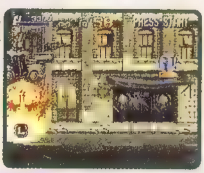


乗っていなければ出現



5-A Normal
駐車違反にレーザー制裁
市街戦その１

スタート地点の左にあるタクシーを破壊し、残骸から武器を取りだしたら戦闘開始。市街戦ということで、このエリアには多くのクルマが配置されている。こちらの攻撃はクルマに遮られてしまうが、敵のバズーカ弾はものともせずに貫通してくるのがズルイ。よって、クルマが画面端に見えたらすぐに破壊するように。



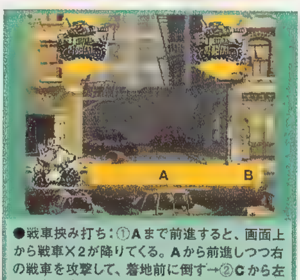
➡タクシーの中にはレーザーかロケットランチャーが入っている。レーザーならアタリだ



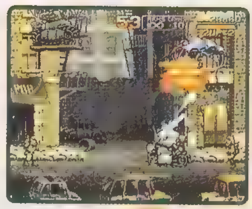
⬅この位置まで進み、画面右端にいるバズーカ兵士を倒した後にメタスラに乗ると安全

5-B Normal
挟み打ちを許すな
市街戦その２

難所となるのは戦車が２台同時に出現する地点。背景のビルの谷間が画面中央に来たら戦車出現の合図だ。最初は右の戦車を集中して攻撃する。出現した瞬間から攻撃すれば着地前に破壊できるだろう。失敗したときは、戦車に挟まれる事態だけは避けたいので、戦車が着地する前に画面の右端へ一気に駆け抜けよう。その後のフォローは写真を参考にしてほしい。



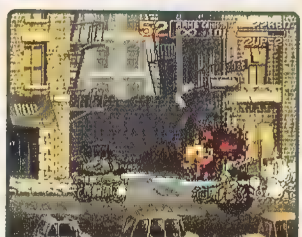
●戦車挟み打ち：①Aまで前進すると、画面上から戦車×2が降りてくる。Aから前進しつつ右の戦車を攻撃して、着地前に倒す→②Cから左の戦車を攻撃



⬅右の戦車を着地前に倒せなくても、とりあえず背後には回ろう。挟まれないことが、もっとも重要



➡背後から密着すると左に向けてバルカンを撃っても当たらない。下に向けて撃つとなぜか当たってくるぞ

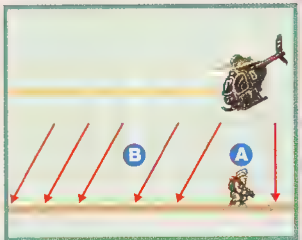


⬆左の戦車の攻撃は、１回目なら画面右端にいるだけでかわせる。2回目の攻撃が来る前に倒そう

5-C Hard
ヘリ地帯に突入 市街戦その3

このエリアには総勢4機もヘリが登場する。見かけはどれも同じようだが、これらはまったく違う攻撃方法を持つ、2つのタイプに分けられる。高い高度を飛行するヘリは、プレイヤーキャラを狙い機銃を撃ってくる。この攻撃はヘリの真下で待ち構え、わざと下方へ撃たせてから左右によけるとかわしやすい。低い高度を飛行するヘリは画面端に移動し、真下に連続して機銃を撃った後、斜めに掃射しながら画面を横断する。この攻撃には右の図の通り安全地帯がある。安全地帯以外からこの攻撃をかわすのは非常に困難なので、よく覚えておこう。

このエリアにはクルマを破壊すると手榴弾が出現するポイントが2ヶ所ある。後々、手榴弾は大事な局面で大量に使用することになるので、必ず回収するように。ちなみに、手榴弾を取るのはメタルスラッグから降りてからにしよう。でないとメタルスラッグのキャノンとして補充されてしまうぞ。



●ヘリに対しての安全地帯：Aは完璧な安全地帯。Bも弾の間隔が広いので比較的安全。



➡この手榴弾を取ると、ヘリの1グループ目が登場する。素早くメタスラに乗って攻撃に備える



➡次のグループはこの手榴弾を取ると登場。メタスラに乗って、まず高い位置にいるヘリに攻撃する



⬅少し遅れて来る2機目のヘリは、登場した瞬間にジャンプキャノンを当てれば速攻で破壊できる

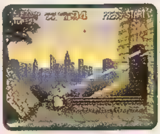


⬅低い位置のヘリが掃射攻撃を仕掛けてきたら、乗り降りの無敵時間を使ってかわそう

5-D Normal
パターンを覚えれば楽勝 トンネル入口の攻防

このエリアの敵は、メタスラに乗っているか否かで内容が変わってくる。図はメタスラに乗っている場合の敵の出現パターン。トンネル内から出てくるヘリは、登場した瞬間は低空を飛んでいるので、そこを狙ってキャノンを当てよう。上手くすれば一瞬でヘリを破壊できる。その次に登場する背高戦車はキャノンを3発当てれば楽勝だ。ちなみにメタルスラッグは、このエリアをクリアすると自動的に乗り捨てられてしまう。

メタスラに乗っていないときは、背高戦車と兵士しか登場しないが、それでもまともに戦うと苦戦してしまう。手榴弾を惜しみなく使って素早く倒すのが、もっとも安全な攻略法である。



⬅トンネル入口に隠れた捕虜は、敵が出現する前に助けだそう。慎重に画面をスクロールさせること



⬅先頭のヘリにキャノンを当てて、後は上方へバルカンを連射するだけで簡単に撃破できる



●敵の出現順序（メタルスラッグ搭乗時）：①Bからヘリ（高高度を飛行するタイプ）×2出現→②ヘリを全滅させると、Bからヘリ（高空を飛行するタイプ）×2が出現。一瞬間を置いてAから兵士が出現→③ヘリを全滅させると、Aから背高戦車と兵士が多数出現

5-E Normal
レーザーにおまかせ トンネル内序盤戦

市街戦で散々てこずらされたヘリは、なんと屋内にも関わらずトンネルの中でも登場する。5-Cで紹介したヘリの攻撃パターン及び回避方法はここでも通用するので、ヘリのために先へ進めないようなら、もう1度読み返して欲しい。

トンネル内に入ると、さっそくヘリのお出迎え。少し先へ進むとレーザーを持った捕虜がいるのだが、1機目のヘリを相手にするときはまだ受け取らないように。ここでレーザーを温存しておくと、5-Hのヘリラッシュが楽になるのだ。1機目のヘリを倒したら、ここで初めてレーザーを受け取る。2～3機目のヘリは出現してすぐレーザーを浴びせれば、攻撃される前に倒せるはずだ。同時に出てくる兵士を倒すのは後回しにしよう。



➡出現と同時に頭上まで飛んで来るので、そこへレーザーで攻撃。機銃を撃たれる前に倒せるので逃げる必要はない

5-F Hard
パターンにハメて倒せ！ 連結ヘリ部隊、再び

ミッション1にも登場した連結ヘリが、パワーアップして帰ってきた。弾のスピードは多少速くなっているが、攻略方法はミッション1とほぼ同じでOK。今回は反時計回りに移動するので、その点を考慮しつつ下の図のとおりに戦おう。

また、連結ヘリとの戦いを邪魔されないように、画面端から出てくる兵士達は、出現したらすぐ倒すようにしよう。

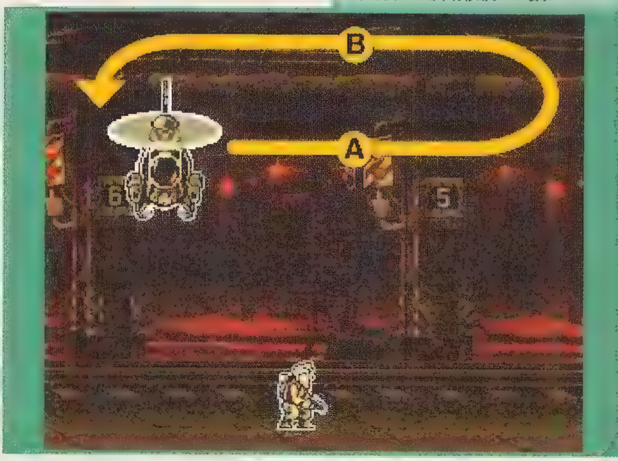


⬅まず、画面中央で赤いヘリに撃ち込み、1周してきたら左へ走りながら撃ち込む。パターン通りにいけば難なく撃破できる



➡連結ヘリを撃破したら、5番の柱の上に隠れている捕虜を助けだしレーザーを受け取る。忘れるとヘリラッシュで辛い目に…

●連結ヘリ部隊：①中央で待ち、連結ヘリがAで停止する瞬間を狙って攻撃→②Bに連結ヘリが来たら、ヘリと平行移動しつつ攻撃



5-G Normal
撃ちっぱなしでOK 地下鉄から戦車へ

地下鉄が画面の右から走ってくる。ボケッとしていると押し潰されてしまうので、そうなる前に攻撃しよう。レーザーを持っているなら、撃ちっぱなしにしているだけでOK。持っていなければ、かなり連射しないと地下鉄の突進を止められないぞ。

戦車が登場する場面で注意したいのは、画面上から降ってくる4人のビースツ兵。最初に着地した時点で、必ず彼らを2人以上倒すようにしたい。でないと画面端まで逃げても、ジャンプナイフで攻撃されてしまう。



➡戦車を破壊するとHマシンガンが出てくるが、レーザーが残っているなら取らない方がいい



⬅地下鉄が登場する前に、画面右から出てくる兵士は極力ナイフで倒そう。レーザー節約のためだ



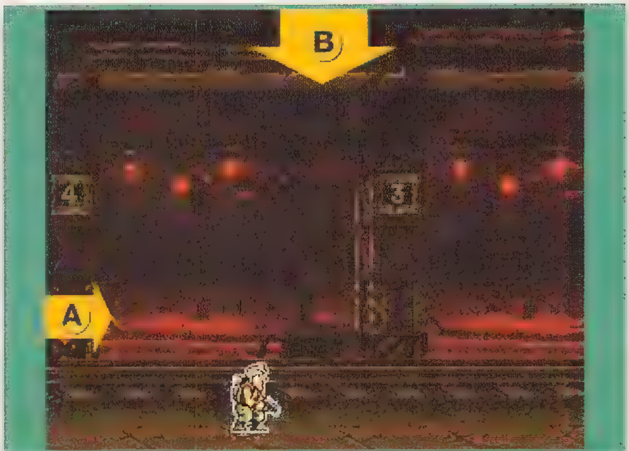
⬅戦車よりも警戒するべきなのは、画面上からナイフを振って飛び込んでくるビースツ兵士だ

5-H Hard
ヘリ、ヘリ、ヘリッ！ 怒濤のヘリラッシュ

ここに着いた時点でレーザーの弾は、まだ残っているだろうか？100発程度残っていれば、多少だが戦いが楽になる。残っていないのなら、先程の戦車が落としたHマシンガンで我慢するしかない。

画面上から飛び降りてくるビースツ兵を倒したらヘリラッシュ開始。1組目は、まず高い位置にいるヘリから攻撃し、他の2機の攻撃が開始する前に倒そう。残った2機のヘリは、あまりうろちょろしていなければ画面端で重なっているはずなので、そこへ手榴弾を投げて同時に破壊しよう。1機ずつ倒すと、2組目のヘリが補充されて、同時に4機のヘリと戦わなければならなくなる。

上の方法通りに1組目のヘリを全滅させると、2組目のヘリが3機同時に登場し、直後に画面上から捕虜が降りてくる。あとはヘリの攻撃をよけつつ捕虜を救出し、彼からエネミーチェイサーを受け取れば勝ったも同然。エネミーチェイサーを連射するだけで、ヘリは次々落ちていく。



●ヘリラッシュ：① Bからビースツ兵×4出現→② ビースツ兵を全滅させると、Aからヘリ（高空を飛行するタイプ）出現。一瞬間を置いてAからヘリ（低空を飛行するタイプ）×2出現→③ （②）のヘリを2機以上倒すと、Aからヘリ（低空を飛行するタイプ）×2出現。一瞬間を置いてBからヘリ（高空を飛行するタイプ）出現



⬆レーザーがあれば最初のヘリを速攻で落とせる。このとき、なるべく画面の左側で戦うように



⬅画面の左側で最初のヘリを倒すと、残りの2機は大抵画面端で重なっている。そこへ手榴弾を投げるのだ



⬅エネミーチェイサーを手に入れたら連射あるのみ。ヘリの機銃をよけることだけに集中しよう

5-I Hard
度胸で勝負！ 巨大戦車との戦い

巨大戦車との戦いは、とにかくスピードと度胸が大切。まず、奴が画面に入って来る前に画面右にいるロケットランチャーを持った捕虜を救出しよう。この捕虜はロープがほどけると、画面外へ出ていってしまうので、視界に入ったら絶対にショットを撃ってはいけない。逃げられないように重なってからロープをほどき救出しよう。

ロケットランチャーを取ったら、今度は急いで画面左端に戻り、しゃがみながら手榴弾とロケットランチャーを撃つ。この攻撃を続ければ、押しつぶされる寸前になんとか巨大戦車を倒せるはずだ。ビビって逃げようとすると失敗してしまうぞ。

ちなみに、巨大戦車の上にジャンプで乗れば、一応、右側へ移動することも可能。しかし、無事に乗り越えられるかどうかは、ほとんど運まかせである。



➡攻撃中、画面左から兵士か入ってきても、勝手にナイフ攻撃でやられてくれるので、心配しなくてもいい



⬅背部から発射されたミサイルに当たりそうなら、しゃがみ移動でかわす。不用意に立つと主砲にやられる恐れがある

5-J Hard

痙攣するまで連射しろ！ 地下鉄ラッシュアワー

地下鉄が3両連続で迫ってくる。1両目は拳銃の連射のみで破壊できるので、特に気をつけることはない。2両目は耐久力が高い上に、ビースツ兵が同時に出現する。連射に自信があれば、拳銃で破壊することも可能だが、安全策を取るなら手榴弾も併用すること。3両目は2両目に輪をかけて固いが、2両目を破壊すると手に入るスーパーグレネードを連射すれば余裕だ。

ちなみに、地下鉄を撃破した瞬間は画面いっぱいに残骸が広がるため、その中に兵士が紛れ込んでいると見落としやすい。いつのまにかナイフで攻撃されていた、なんてことが起きないよう警戒しよう。



➡1両目は拳銃で。3両中もっとも耐久力が低いからといって舐めていると痛い目にあう。それなりの連射力が必要だ



➡画面の左端に待機して、2両目が登場したら手榴弾を数発投げたあと猛連射！ 指が痛くなっても連射、連射！



➡スーパーグレネードの威力は驚異的。ただし、弾数は少ないので過信はしないように。弾切れしたら手榴弾を使おう

SCORE ATTACK

●市街戦のアイテム

ジャンプではけっして届かない高い位置にあるアイテム。これらは爆発して飛び上がるクルマを利用して取る。屋根に乗って、ジャンプ下方撃ちでクルマを破壊しよう。

また、スタート地点右に配置された2台のクルマを破壊すると出現するコインは、出現位置さえ良ければ、一気に駆け抜けることで連続取りできる。



⬅市街戦で大量に画面端から現れる兵士を、タイムアップぎりぎりまでナイフで倒そう

5-K Hard

キャノンの使い方がキモ ミュータンツ兵ラッシュ

自ら爆発して攻撃してくるミュータンツ兵は、爆発に巻き込まれないようになるべく接近する前に倒したい。だが、実際にはそう簡単にはいかないため、接近を許してしまったときの対処法も必要だ。比較的有効なのはスラグノイドのキャノン。これを撃つと周囲に一定時間攻撃判定が残る炎が出現する。ただ、これも万全というわけではないので、ジャンプで逃げつつキャノンを撃つなど、状況によって使い方を工夫しよう。

さて、具体的な攻略法に移ろう。3つ目の柵までは、出現するミュータンツ兵を倒しながらゆっくり進んでいく。床を歩いている者から先に倒すと安全だ。3つ目の柵の先はミュータンツ兵の数が多過ぎるため、すべて倒しきるのは難しい。そのため柵を破壊したら、背高戦車が出現する場所まで一気に前進する。少々強引な方が被害が少なくて済むはずだ。背高戦車がいる場所に着いた時点で、スラグノイドの片腕でも残っていたら御の字。スラグノイドは背高戦車の攻撃に対して無敵なので、一方的に攻撃してやろう。

➡脇に立ってショットボタンを押すとハンドルを回し、天井に隠されたアイテムを回収できる





⬅囲まれそうになったらキャノンを撃とう。敵の数が多かったら、連発しても構わない

➡とにかく急いで背高戦車まで前進する。キャノンを撃ちながらジャンプして進もう



5-L Normal

総勢9台が続々登場 連続戦車地帯

戦車が9台も連続して出現するが、間合いを大きくとって戦えば意外に簡単。攻撃されても、少し後ろに下がるだけでかわせるぞ。

ちなみに、スラグノイドに乗ったままボスまで行き着くと、本来そこに置いてあるスラグノイドはなくなってしまうが、ある方法を使うと通常通り出現させることができる。詳しくは下の写真を参照。

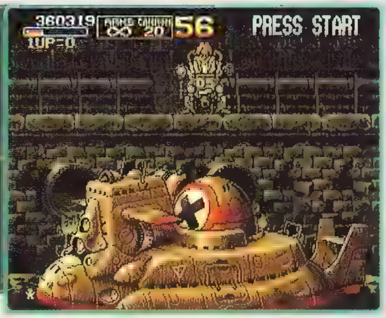


⬅戦車をすべて倒したら画面がスクロールしない程度、だいたい画面の3分の1くらい右へ進み……

➡降りてから画面をスクロールさせ、再びスラグノイドに乗る。これを繰り返すとスラグノイドが……



BOSS ATTACK
隠密行動潜水艦 穂積



[攻撃パターン]

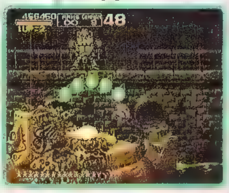
●**通常弾**：プレイヤーキャラを狙って発射する光弾。穂積にダメージを与えるほど、攻撃回数は多く、弾速は速くなっていく。

●**2WAY＆5WAY弾**：複数の光弾を扇状に撃ちだす攻撃。2WAY→5WAY→2WAY→……と交互に発射する。攻撃回数と弾速については通常弾と同様。攻撃範囲が広いので、回避するのは非常に難しい。

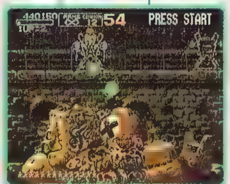
●**直角軌道弾**：真上に発射したあと、プレイヤーキャラのいる方向へ直角に曲がって飛ぶ光弾。攻撃回数と弾速については通常弾と同様。直角に曲がったあとの光弾は、2種類の高さで飛んでくる。高い位置を飛ぶ光弾はしゃんがんで、低い位置を飛ぶ光弾はジャンプしてよけよう。

●**電撃**：プレイヤーキャラを狙って発射される、一定時間攻撃判定が持続するレーザー系の攻撃。弾速が速く、見てからでは反応して回避することは難しい。背部のドームに砲塔が出てきたら、よける準備をしておこう。

2WAY＆5WAY弾



光弾





直角軌道弾



電撃

乗り降りの無敵時間で攻撃はすべてよけろ

穂積の攻撃を正攻法ですべてよけきるのはハッキリ言って無理。いきなり攻略を投げているように思われるかもしれないが、そうではない。正攻法でなければ回避できるという意味だ。具体的には乗り物の乗り→降りを連続で行い、その無敵時間を利用して攻撃をすべてよける。

スラグノイドから降りるには、他の乗り物より少し準備時間がかかる。方向ボタンの下を押して、ハッチが完全に開ききるまでは降りられないのだ。焦って降りようとすると、ジャンプが暴発して致命的なミスに繋がることも……。この弱点はスラグノイドに乗った直後から、下を押し続けていれば解決できる。乗り降りがしっかりこなせれば、穂積戦は勝ったも同然だ。



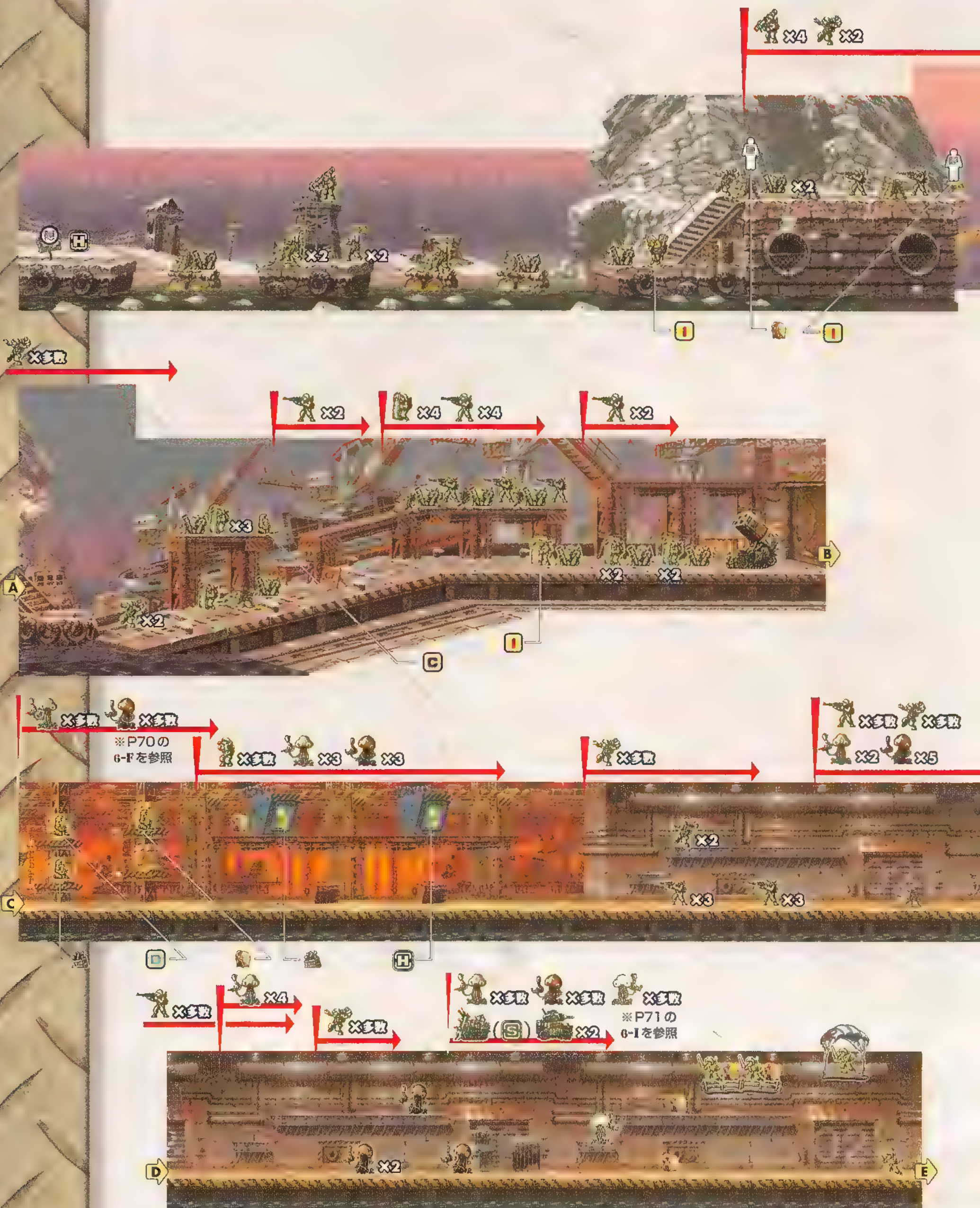
↑ボスが出てきたら方向ボタンの下を押して、常にハッチを開けておこう。立ち位置は中央より少し左側がいい



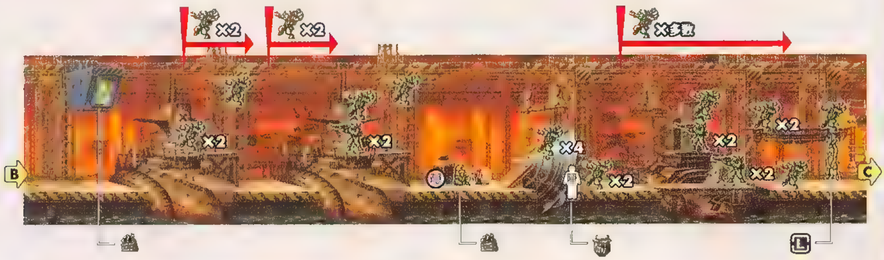


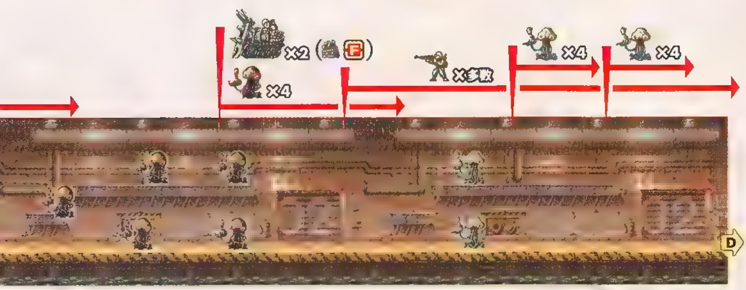
←↑スラグノイドに乗るときは、ジャンプしつつ手榴弾を投げる。手榴弾はボスの右端に当たるはずだ

MISSION 6 「愛をいま、しんじていたい」




×多数
×多数
×多数
×多数
×多数
×2
A


×2
×2
×多数
×2
×2
×4
×2
×2
×2
×2
B
C


×2
×4
×多数
×4
×4
D


Boss!
E

MISSION MAP

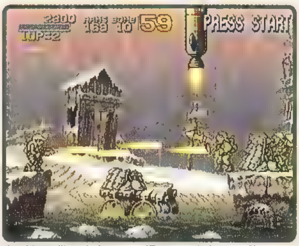


6-A Normal
北海の死闘開幕！ 海上から吊り橋まで

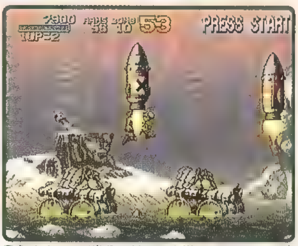
序盤は海上の小さな足場を跳び移って進む。各足場には敵が配置されているので、先に倒してから跳び移るように。

最初の足場に跳び移ると、右の足場に爆発物取扱兵とバズーカ兵が現れる。彼らは、一旦左の足場に戻ってから攻撃して倒そう。一番最後の足場にいるグレネードランチャー兵は、手前の足場の土嚢の右側に立って攻撃するといい。ここなら相手の攻撃は届かない。

海上を渡りきったら、階段が見えるがすぐには登らないこと。まず、左端の土嚢の上で、階段から降りてくる３人の兵士をジャンプ撃ちで倒す。次はグレネードランチャーをよけつつ、捕虜からアイアンリザードを受け取ろう。これで準備OK。あとはアイアンリザードを連射しながら前進すれば、吊り橋まで難なく進める。



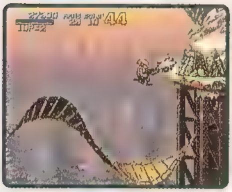
⬆最初の難所となるこの場面。１度左の足場に戻ってから攻撃すれば、通常ならよけづらいロケット爆弾も怖くない



⬆ミサイルの下半分は触れても爆発しない。この事を知っていれば、足場を跳び移るのも幾分か楽になるはずだ

6-B Easy
時間をかければ簡単 くねくね吊り橋

まず、左の足場からアイアンリザードを撃ち、爆弾を転がす兵士をすべて倒す。次は看板に隠れた捕虜から新しいアイアンリザードを受け取る。最後に一瞬だけ橋に降りてミサイルを出現させ、すぐ足場に戻り、しゃがみながら左から出てくる兵士をナイフで倒す。ここでしゃがんでいればミサイルには当たらないので、ミサイルがなくなるのを待ってから橋を渡ろう。



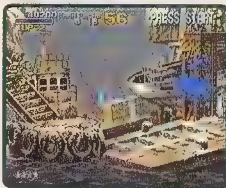
←吊り橋の最後、土嚢の奥の兵士は、ジャンプしつつアイアンリザードを撃って倒す

6-D Normal
土嚢の位置がいやらしい 要塞突入直前

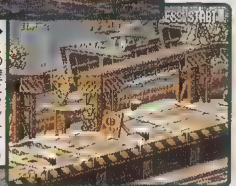
アレンを倒した時点でアイアンリザードが10発以上残っていれば、このエリアの序盤は楽に進む。

階段から降りてしばらく進むと、行き止まりになって鉄骨の上へ登る場面になる。ここでは必ず鉄骨の上へ登る前に、坂の行き止まりの壁に1度タッチしておくこと。すると画面左からライフル兵が出てくる。このライフル兵は、鉄骨に登ると背後から攻撃してくる危険な敵。その危険な敵を事前に倒せるというわけだ。鉄骨の上は土嚢を1つずつ潰すように、エネミーチェイサーを連射しながらゆっくり進もう。

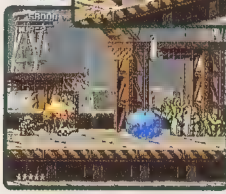
鉄骨から降りた辺りには大量の兵士が密集しているが、その場で手に入るアイアンリザードを連射すれば楽勝。ミサイル戦車も、同時に左から出現するライフル兵に注意しておけば問題ないはずだ。



←階段を降りる場面では、左から画面に入ってくる兵士を全員倒してから先へ進もう



→この壁にタッチすると、左にライフル兵が登場する。鉄骨の下から上方撃ちで倒そう



←兵士が密集するこの場面は、画面をスクロールさせないように左端で戦おう

6-C Hard
人間を超えた超人兵士 アレン・オニール曹長

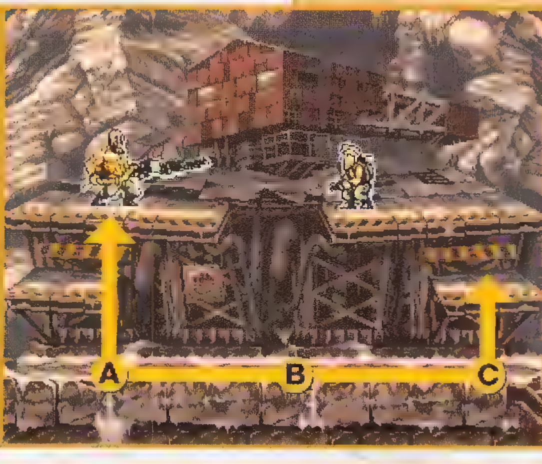
ここでは中ボスのアレン曹長が登場する。下手な戦車よりも耐久力が高く、離れれば弾の速いマシンガンと手榴弾を、近づけばナイフ攻撃を繰り出す強敵だ。

戦う前の注意点として、黄色い兵士が出すHマシンガンは絶対に取らないこと。これはアイアンリザードで戦うことを前提にした攻略法だ。アレンが画面の右側にいるなら、図の位置から手榴弾とアイアンリザードで交互に攻撃、真下に来たらジャンプ下方撃ちを連射するといい。アレンは画面中央辺りに来ると、マシンガンを撃ってくるので横方向へジャンプしてよけよう。攻撃する動作が速いので、警戒していないと反応できないぞ。



←アイアンリザードで攻撃すれば、左から出てくるザコの兵士も撃退できて一石二鳥

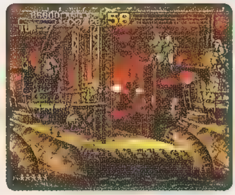
●アレン・オニール曹長：プレイヤーキャラが右上の足場にいる場合、アレンは矢印の間を往復する。アレンがAにいるなら、足場の左端から手榴弾とアイアンリザードで攻撃。Cにいるなら、ジャンプ下撃ちで攻撃。B付近ではアレンが攻撃してくるので注意しよう。



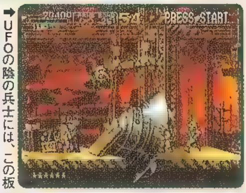
6-E Normal
“ちょっと出し”で倒せ 要塞内潜水艦港

始まってすぐ、天井にぶら下がった管制室(兵士が入っている箱)を破壊すると手榴弾が手に入る。最終ボスとの戦いは、手榴弾の量で勝敗が決するといっても過言ではないので、これから先も手榴弾は忘れずに取っておこう。

このエリアには多くの土嚢と兵士が配置されているが、画面の右端にちょっとだけ出して攻撃すれば、そのほとんどを攻撃させる前に倒せる。基本的にこの攻略法を守れば簡単に抜けられるエリアだが、パターンにハマらない敵が出現する場所もあるので、足下をすくわれないようにしたい。特に注意して欲しいのは、１つ目の潜水艦と２つ目の潜水艦の間に降りてくる兵士と、吊り下げられたUFOの陰に出てくる兵士。この２ヵ所については、右の写真で解説しているので参考にしよう。



←この兵士は猛連射すれば着地前に2人とも倒せるが、その機会を逃してしまったのなら手榴弾で倒そう

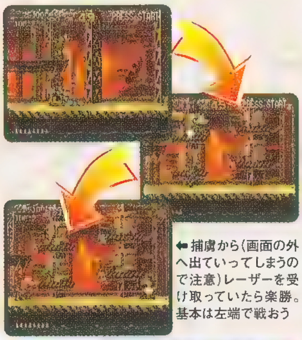


→UFOの陰の兵士には、この板の右端で垂直ジャンプしながら手榴弾を投げる。拳銃で倒そうとすると返り討ちに……

6-F Normal
出現順序を覚えよう 宇宙人ラッシュその１

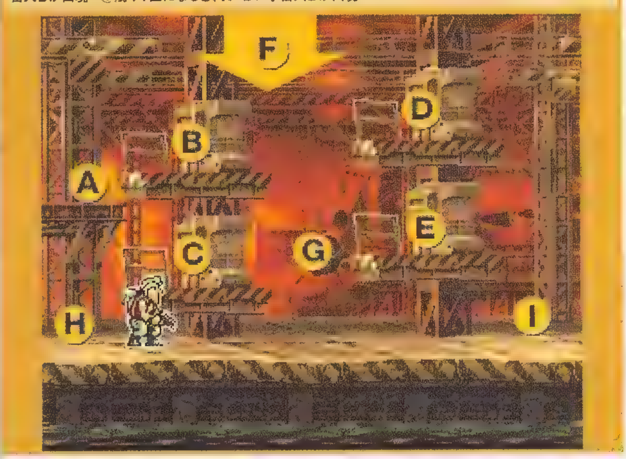
大量の宇宙人が一斉に攻めてくる宇宙人ラッシュエリアだ。下の図を見て出現場所と順序を覚えて挑めばそれほど難しくない。

ちなみに、宇宙人の銃から発射される黄色い弾は、ナイフ攻撃で破壊することが可能。囲まれたら、しゃがみナイフ攻撃を連発しよう。



←捕虜から(画面の外へ出ていってしまうので注意)レーザーを受け取っていたら楽勝。基本は左端で戦おう

●宇宙人ラッシュ１：①宇宙人A×3を乗せたEのエレベーターが降りてくる→②Fから宇宙人A×3出現→③宇宙人が残り1匹になると、C・G・Eに宇宙人Aが出現→④Aに宇宙人B出現→⑤宇宙人が残り2匹になると、宇宙人Aを3匹ずつ乗せたCとDのエレベーターが降りてくる→⑥宇宙人が残り1匹になると、宇宙人A×3を乗せたBのエレベーターが降りてくる→⑦宇宙人が残り1匹になると、H・Iに宇宙人Bが出現→⑧残り1匹になると、A・Dに宇宙人Bが出現



6-G Hard
宇宙人弾はナイフで斬れ 地雷兵ラッシュ

左右からは地雷兵が、上からは宇宙人が攻めてくる。宇宙人を倒すのは後回しにして、まずは地雷兵をすべて倒すことに集中しよう。

地雷兵の落としていく地雷は一定時間が経過すると爆発するが、接触してもダメージは受けないので、それほど過敏になって避ける必要はない。むしろ飛び越えようとすると、頭上から飛んできた宇宙人の攻撃に当たってしまう。そういうわけで、このエリアではジャンプ厳禁。しゃがみながら、左右から来る地雷兵を撃とう。宇宙人の弾に周囲を囲まれることもあるだろうが、そんな時は慌てず騒がず、6-Fで解説した通りナイフを連発すればいい。



↑黄色い弾に囲まれたら、しゃがみナイフを連発。攻撃範囲は意外に広く、後頭部付近までカバーしてくれる

6-H Normal
シャッターが関門 ボス直前まで一気に

このエリアは長いが、難しいのはスクロールがストップするシャッター近辺のみ。

１つ目のシャッターでは、最初に攻撃しながら一気に前進し、土嚢の上部を破壊する。土嚢にタッチするころに丁度、宇宙人が画面右上から左下へ対角線に降りてくるので、今度はその宇宙人をＨマシンガンの斜め上方撃ちで倒しつつ、画面左端まで走ろう。後は左端で戦っていけばOK。

２つ目のシャッターはシールド戦車と宇宙人との戦い。ここは事前に入手した武器の種類で難易度が変わる。Ｈマシンガンを受け取っていれば、斜め上方へも攻撃できるためシールド戦車の誘導ミサイルを迎撃しやすい。ロケットランチャーだと苦戦するぞ。ちなみに、２台目の戦車が出すフレイムショットは、取らないほうが後々楽になる。

最後の難所は、３つ目のシャッターというよりその直後。うかつに近づくと、大勢の兵士が現れ、雨のように手榴弾を降らしてくる。ここの攻略法については、右の写真を参考にしよう。



⬅３つ目のシャッター直後。じりじり画面をスクロールさせ、手前の小さな足場に宇宙人を出す



➡宇宙人を全滅させたら、一気に上の足場に飛び乗り、奥の宇宙人と大量に出てくる兵士を倒す

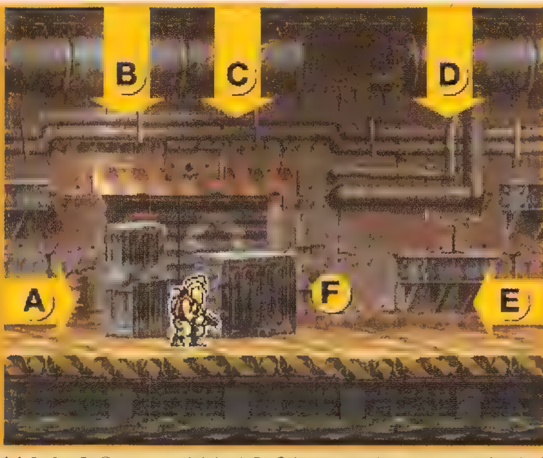


⬅下の２匹の宇宙人はジャンプ下方撃ちで、その奥のショットでは攻撃しにくい宇宙人は手榴弾で倒そう

6-I Hard
最後の超難所 宇宙人ラッシュその２

このエリアの宇宙人ラッシュでポイントとなるのは、シールド戦車を破壊すると出現するショットガン。ラッシュ後半で登場するエリート宇宙人に対抗するため、絶対に温存しておきたい武器だ。そんなわけで、ショットガンは５番目に出現する宇宙人を倒してから取るようにしよう。序盤の宇宙人は、拳銃だけで倒せるはずだ。

もっとも難しいのは２台の戦車が出てくる場面。登場した瞬間に各戦車へ、手榴弾１発→ショットガン１発、と攻撃して素早く倒そう。



●宇宙人ラッシュ２：①B・C・Dに宇宙人A出現→②残り１匹になるとEからシールド戦車出現→③敵が全滅するとDに宇宙人A×4出現→④敵が全滅すると宇宙人A×4がBからFへ落下するように出現→⑤敵が全滅するとBから宇宙人A×4出現→⑥敵が全滅すると宇宙人A×4がFに出現→⑦敵が全滅するとB・Dから宇宙人A×4が出現→⑧敵が全滅するとB・Dから白宇宙人が出現→⑨敵が残り１匹になると白宇宙人がA・Eに出現→⑩敵が残り１匹になるとCに白宇宙人が出現→⑪敵が全滅するとA・Eから戦車が出現。ほぼ同時にB・Dから白宇宙人出現→⑫敵が残り１匹になると白宇宙人がA・Eに出現しFへ移動→⑬Dから白宇宙人が出現

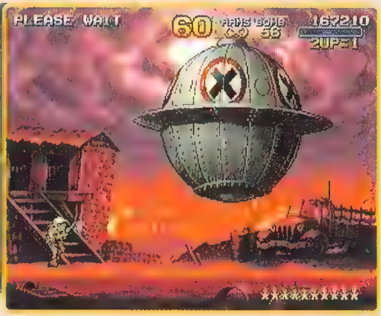


⬆➡シールド戦車は画面の左端で連射すれば楽勝。直後の宇宙人はコンテナの上で撃とう

⬆この６番目の宇宙人が出現したらショットガンを初めて取る。１撃で宇宙人の群れをしとめていこう

⬅⬆戦車が出る前になったら画面中央より少し右側へ移動し、右→左の順に倒そう。スピードが命だ

BOSS ATTACK DAI-MANJI

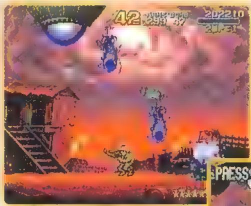


【攻撃パターン】

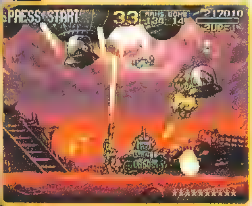
●**爆撃**：右から左へ移動しながら、絨毯爆撃してくる。DAI-MANJIが画面の右上に移動したら、この攻撃に備えよう。爆弾と爆弾の間隔は、意外と広いので簡単に回避できるはずだ。

●**雷撃**：この攻撃は必ず画面左にある建物の上に移動したあとに仕掛けてくる。序盤に発射される雷撃は簡単に回避できるが、DAI-MANJIがダメージを受けるほど、攻撃回数は多く、下部から突き出された棒が光ったら横ジャンプでよけよう。攻撃範囲は広くなっていく。

●**UFO放出**：DAI-MANJIのダメージが少なければ、耐久力の低い（手榴弾１発分）ミニUFOを５機か、耐久力の高い（手榴弾３発分）ミニUFOを１機放出する。DAI-MANJIのダメージが蓄積されてくると、ランダムで黒いミニUFO（手榴弾４発分）を３機放出するようになる。これらミニUFOは、破壊すると武器や得点アイテムをランダムで出す。レーザーやHマシンガンが出れば、DAI-MANJIに大ダメージを与えるチャンスだ。



爆撃



雷撃



UFO放出

手榴弾の使い方が勝負のカギ 確実にミニUFOに当てよう

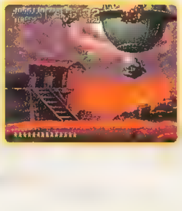
DAI-MANJIの攻撃で厳しいのはUFO放出のみで、他の攻撃をよけるのは簡単だ。よって、放出されたミニUFOをどうやって片づけていくかに攻略の焦点は絞られる。

ミニUFOは、ボスの真下で待ち構え、出てきたところを狙いジャンプしつつ手榴弾を投げて撃破する。コツは焦らず、出てきたところに引きつけて手榴弾を投げること。ミニUFOがDAI-MANJIから出きったように見えても、一瞬だが攻撃が当たらない瞬間があるのだ。

ミニUFOの中でも黒いモノは、レーザーを乱射してくる強敵。できれば戦わずに済ませたい。そのためには、頃合いを見計らってDAI-MANJIを手榴弾の連射で一気に倒すしかない。その頃合いとは、あくまで目安だが手榴弾を25個前後消費した時点（手榴弾は爆風にも攻撃力があるため、ミニUFOを倒すために投げた手榴弾でもDAI-MANJIにダメージを与えている）。最後の手榴弾の連射は、画面左にある建物の屋根の上から行おう。

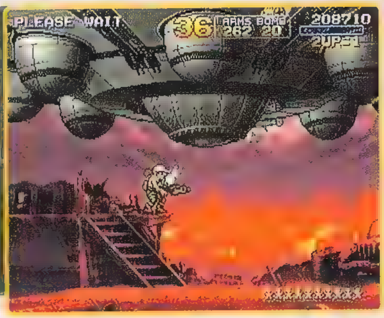


←立ち位置はここ。この写真の位置までミニUFOを引きつけたら、ジャンプして手榴弾を投げ付けよう



➡黒いミニUFOは動きが素早く、レーザーをたくさん撃ってくる。DAI-MANJIより怖い存在だ

BOSS ATTACK
未確認飛行物体 ラグネーム

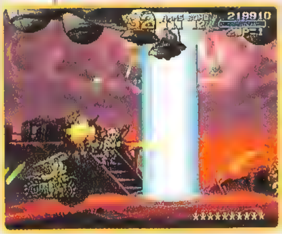


▽［攻撃パターン］

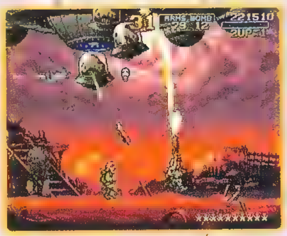
●ビーム放射：ラグネームの中央から発射される極太ビーム。発射口に光が収束したら要注意だ。よけるのは簡単なのだが、ビームを放射している時間が長いので、その間はプレイヤーキャラの行動範囲が狭まる。ちなみに、ビームに触れるとモーデン軍の戦車や兵士も倒される。

●黒UFO放出：黒いミニUFOだけを４機ずつ絶え間なく放出する。最終ボスらしく容赦無い攻撃だ。

ビーム放射



黒UFO放出



ノーミスで倒せ！ 必要なのは5割のテクニックと5割の運

ラグネーム戦での最重要項目となる、黒いミニUFOの攻撃のよけ方について紹介していこう。

まず、ラグネーム戦になると共闘してくれるモーデン軍を上手く利用してやろう。彼らを壁にしてレーザーを防ぐのだ。一般兵士はレーザー１発でやられるが、シールド兵士は３発まで（ただし、盾を構えている側への攻撃のみ。逆側もしくは自身が攻撃しているときに攻撃を受けると１発）、戦車は２発まで耐えてくれる。彼らと重なっている間はひとまず安心なわけだ。

次は自分の身体ひとつでよけるコツを紹介。まず、ジャンプでよけるのは控え、なるべく（しゃがみも含む）左右移動のみで攻撃をかわしていく。また、画面端に追い詰められるのは危険なので、１ヶ所には止まらず、フィールドを大きく使って左右に移動しよう。この際に邪魔になってくるのが、超低空を飛び水平にレーザーを撃つミニUFO。こういったミニUFOに対しては手榴弾を投げて、なるべく早めに片づけておくこと。

こうしてしばらく攻撃をしのぎつつ、ラグネームにダメージを与えていると、メタルスラッグと百太郎を乗せたトラックがやって来る。ここまで来たら勝ちは見えたも同然。メタルスラッグに乗り、左の高台まで移動したら写真のパターンを繰り返そう。



⬅ラグネームに対するモーデン軍の攻撃は見かけだけ。でも、ミニUFOにはちゃんと効くぞ



➡超低空を飛ぶミニUFOには、地上から投げても手榴弾を当てることができる。4発投げて素早く倒そう



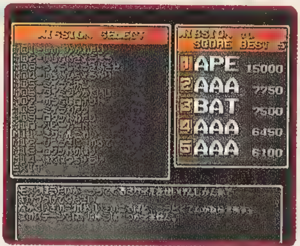
➡ジャンプキャノンでミニUFOは出現即撃破。ラグネームにバルカンで攻撃し続ければ勝利は近い

アナザーミッション攻略

▽［全20種類のミニゲームでハイスコアを狙え］

「アーケードミッション」をクリアするとプレイ可能になる「アナザーミッション」は、PS版『メタルスラッグX』から追加されたオリジナルゲームモード。「アーケードミッション」をクリアした強者でも一筋縄ではいかない、特殊なルールが設けられた20種類のミニゲームを楽しむことができる。

最初に遊ぶことのできるミニゲームの数は10種類。残りは、2種類のミニゲームでスコアランキング、2位以上に入賞するとひとつずつ増えていく仕組みである。つまり全20種類を遊ぶには、「No.20」を除くすべてのミニゲームで2位以上の成績を収めなくてはならない。中にはかなり難度の高いモノもあるので、すべてを遊べるようにするだけでもかなりの努力が必要だ。



↑ランキングには初期状態から驚くべき成績が残っている。目標は1位奪取だ

NO.01 しのゆかわたり

Hard

RULE このゲームの遊び方

ゴールを目指して前進あるのみ。進んだ距離に応じて得点が加算される。また、このミニゲームでは拳銃を使えない。



立ち止まると、たちまちアジラビアン兵の刀の餌食になってしまうので、躊躇することなく前進しよう。厄介な手榴弾を投げる兵士は、ひとつ手前の足場へ跳び移るときに、手榴弾を連射しながらジャンプすると素早く倒せる。

NO.02 いしなげきょうそう

Normal

RULE このゲームの遊び方

向こう側の列車に乗っている兵士を、ストーンを投げて倒す。倒した敵の数に応じて得点が加算される。また、このミニゲームは拳銃を使えない。



ストーンを投げて、兵士をひたすら倒すミニゲーム。コツは手前に逃げてくる兵士（列車から落ちていく兵士）を狙って攻撃すること。足場の右端にしゃがんで、タイミングよくストーンを投げると面白いように当たってくれる。

NO.03 ちょうじょうをめざせ

Hard

RULE このゲームの遊び方

敵の攻撃を避けながら、ゴールを目指して塔を登る。早くゴールするほど高得点だが、ゴールできなかった場合は得点を得られない。また、このミニゲームでは、攻撃は一切できない。



もっとも危険な障害になるのは、頭上に壷を落としてくるコウモリ。奴らに頭上を取らせないためには、とにかく急いで登るしかない。最悪、追い越されてしまった場合でも、それまで急いでいたのなら、余裕を持って対処できる。

NO.04 しちめんちょうがり

Normal

RULE このゲームの遊び方

メタルスラッグに乗って、戦闘機を撃ち墜とす。戦闘機を倒した数に応じて得点が加算される。



基本的にバルカンは真上へ固定したまま。敵機の真下を常にキープするように移動しよう。低い位置を飛ぶ敵機、特に自分より右側を飛ぶ敵機に対しては、しゃがみ手榴弾を当てる。爆風によって、1度に複数の敵機をまとめ撃墜してくれることがある。

NO.05 ミイラでポン

Normal

RULE このゲームの遊び方

スタート時からプレイヤーキャラはマミー状態。手榴弾だけで、どれだけ兵士を倒せるか競う。兵士を倒した数に応じて得点が加算される。また、このミニゲームでは、拳銃を使えない。



ゲームが開始したら、急いで（マミー状態のため遅いが）左右どちらでもいいので画面端へ向かう。無事画面端までたどり着いたら、あとは画面の中央へ向いて手榴弾を投げまくるだけ。難しいのは画面端をキープするまでだ。

NO.06 タイミングがだいじ

Normal

RULE このゲームの遊び方

ヘビーマシンガンと手榴弾を使って戦闘機を撃ち墜とす。戦闘機を倒した数に応じて得点が加算される。



まず足場の左端でヘビーマシンガンの弾をばらまき、戦闘機の撃つミサイルを迎撃する。次に戦闘機が足場に近づいて来たところを狙って、素早く前進しジャンプ！　手榴弾を当てよう。複数機固まっている状態を優先的に狙うと、得点アップに繋がる。

NO.07 のうなしロボット

Normal

RULE このゲームの遊び方

キャノン砲しか撃てないスラグノイドに乗って、戦闘機を撃ち墜とす。戦闘機を倒した数に応じて得点が加算される。



機動性が低いため、スラグノイドではミサイルをよけるのは難しい。よけるのではなく、キャノンで迎撃することに集中しよう。その際は、ミサイルをよく引きつけてからキャノンを撃つように。大抵、ミサイルを破壊した弾が、戦闘機にも命中してくれる。

NO.08 ミイラわたり

Easy

RULE このゲームの遊び方

バンジーマミーの背中の上を渡ってゴールを目指す。早くゴールに到着するほど高得点だが、ゴールできなかった場合は得点を得られない。また、このミニゲームでは攻撃できない。



全20種類の中でもっとも簡単なミニゲーム。バンジーミイラの背中に跳び移ったら、あとは方向ボタンの右を押しているだけでゴールへ一直線。稀に運悪く落ちてしまうこともあるが、大抵の場合、これだけでスコアランキング１位になれる。

NO.09 ロケットわたり

Hard

RULE このゲームの遊び方

ロケットの上をジャンプで跳び移りゴールを目指す。先へ進むほど得点が加算される。また、このミニゲームでは攻撃できない。



まず、ロケット上をどこまで進むと噴射口に触れるのか調べる必要がある。噴射口に触れる寸前を踏み切り地点にしてジャンプしないと、届かない間隔でロケットが飛んでくることもあるからだ。何度かわざとミスをして、身体で覚えよう。

NO.10 ベビーガード

Normal

RULE このゲームの遊び方

マーズピープルから守りつつ､赤ちゃんをゴールへ導く。赤ちゃんがゴールに近づくほど、高得点を得られる。



コツはあまりうろちょろしないこと。写真の位置に立って手榴弾を投げると右端の宇宙人を倒せるので、画面の右側へは移動する必要はほとんどない。赤ちゃんに向けて黄色い弾が飛んできたら、しゃがみナイフで切り払ってやろう。

NO.11 ミサイルこわい

Hard

RULE このゲームの遊び方

モスク砲台が撃ってくるミサイルを制限時間までよけ続ける。生き残っていられた時間に応じて得点が加算される。また、このミニゲームでは拳銃を使えない。



もっとも難しいミニゲームは恐らくコレではないだろうか。ミサイルを手榴弾で破壊したり、しゃがみ移動したり、とにかくありとあらゆる手段でミサイルの攻撃をかわすしかない。2位入賞のボーダーラインは残りタイム45以下。

NO.12 ひこうきにのって

Normal

RULE このゲームの遊び方

スラグフライヤーに乗ってひたすら前進し、ゴールを目指す。ゴールに近づくほど、高得点を得られる。



横スクロールのシューティングゲームのようなミニゲーム。レーザー攻撃を恐れてミニUFOをかまっていると、逆にダメージがかさんでしまうことが多い。いっそのこと、ミニUFOのことは無視して、大胆に前進した方がよい成績を残せる。

NO.13 ロケットのぼり

Hard

RULE このゲームの遊び方

階段上に飛んでくるロケットの上を跳び移り、ゴール目指して上へ上へと昇る。ゴールに近づくほど、高得点を得られる。なお、このミニゲームでは一切攻撃できない。



「ロケットわたり」の第2弾的な内容。「ロケットわたり」同様、アクションゲームの真髄である"ジャンプアクション"の楽しさを堪能できる。とにかく急ぐことが重要。ノロノロしているとロケットの配置が跳び移りにくい状態になっていく。

NO.14 ばくはつちゅうい

Easy

RULE このゲームの遊び方

ミュータンツ兵をナイフのみで倒してく。ミュータンツ兵を倒した数に応じて得点が加算される。



本編に登場したミュータンツ兵を思い浮かべると目の前が真っ暗になるが、このミニゲームに登場するミュータンツ兵はナイフの一撃で倒せるので、思ったほど難しくない。ただ、走ってナイフを振り回していればクリアできるので、むしろ簡単だ。

NO.15 こわしや

Normal

RULE このゲームの遊び方

制限時間内にできるだけたくさんの建物を破壊する。建物を破壊した数に応じて得点が加算される。



何種類か強化ショットを選んで使えるが、お薦めなのはショットガン。建物を1発で破壊できるからだ。敵に囲まれないように、建物を上方撃ちで素早く破壊しながら、足を休めず前進しよう。ジャンプ撃ちでないと破壊できない建物は無視するといい。

NO.16 ラクダでGO

Easy

RULE このゲームの遊び方

キャメルスラッグに乗って、制限時間内にできるだけ多くのミニUFOを倒す。倒したミニUFOの数に応じて得点が加算される。また、池に近づきすぎるとゲーム中止になる。



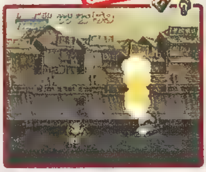
池に近づけないという制限で行動できる範囲は狭い。この猫の額でレーザーをよけ続けるのは難しいので、ミニUFOは出現即撃破しよう。手榴弾も活用すれば簡単だ。ちなみに、編隊を組んだミニUFOは、最後尾を倒すとと2万点のボーナス得点が入る。

NO.17 ビームをよけろ

Hard

RULE このゲームの遊び方

制限時間までミニUFOの攻撃をよけ続ける。生き残っていられた時間に応じて得点が加算される。



低空を飛ぶミニUFOだけを狙って攻撃しよう。高空を飛ぶモノはジャンプしないと攻撃が届かず、ジャンプ中にレーザーを撃たれたらまずよけられないので無視する。ちなみに、ここに登場するミニUFOは、すべて手榴弾1発+拳銃1発で倒せる。

NO.18 こわすがかち

Normal

RULE このゲームの遊び方

制限時間までに、できるだけ多くのクルマを破壊する。破壊したクルマの数に応じて得点が加算される。



ミッション5の市街地が舞台。強敵ミニUFOはここでも登場する。ミニUFOへの対処方法は「ビームをよけろ」と同じく、低空を飛ぶもののみを攻撃するといい。手榴弾で手早く倒してしてしまおう。また、クルマを壊すことに集中しすぎないように注意。

NO.19 おかねもちへのみち

Easy

RULE このゲームの遊び方

空から降ってくるコインを、制限時間内にできるだけ多く拾う。コインを拾った数に応じて得点が加算される。



連続して取ると得点がアップするコインの性質を利用するのがポイント。画面の端から端へ走って、一気にコインを拾うと、連続取りで高得点が稼げる。画面端であらかじめ、進行方向にいる兵士をすべて倒してから走ると安全だ。

NO.20 しちめんちょうがり2

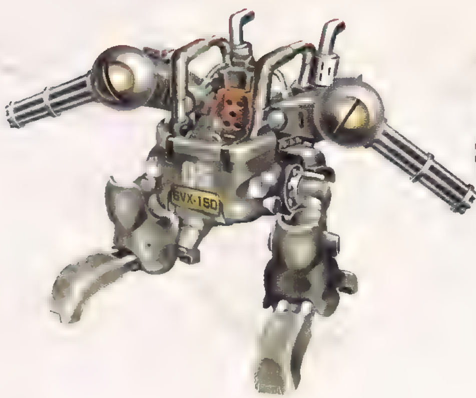
Hard

RULE このゲームの遊び方

戦闘機に乗って、戦闘機をできる限り多く撃ち墜とす。倒した戦闘機の数に応じて得点が加算される。



スラグノイドの機動力の低さと足場の悪さが相まって、最後のミニゲームに相応しいハードな難度になっている。ポイントはどれだけ飛行機の攻撃を抑えられるか。バルカンで飛行機の真下を正確に狙い撃ち続け、ミサイルを発射と同時に破壊するしかない。





メタルスラッグシリーズの歴史

▽開発者の徹底的なこだわりが人気を呼んだメタスラ

メタスラがアーケードに登場した当時は、体感系の大型筐体モノが幅を利かせ、格闘ゲームがまだまだ華やかな時代だった。そんな中で、メタスラのような2Dのアクションゲームは珍しかった。

このゲームの特徴は、なんといっても細かく作り込まれたキャラやメカのモーション、そして1発でキャラが死ぬシビアさと、それをフォローする乗り物やアイテムのバランス感の良さだろう。

もちろん、最初の作品からドンドンとゲームは進化していった。最新作が登場するに従って新しい要素が加わっている。けれど、基本となるゲームの面白さは変わっていない。いや、変わっていないどころかゲームの作り込み度は作品を追うごとに一層激しくなっている。

この開発者たちの徹底的なこだわりがゲーマーに支持され、やがてはメタスラをネオジオソフトのキラーコンテンツとしての地位に押し上げ、数多くのハードで発売されるようになったのだ。



メタルスラッグシリーズ作品リスト

発売日	タイトル	機種	メーカー	メガ数	価格
1996. 4.19	メタルスラッグ	業務用	ナスカ	193	98,000円
1996. 5.24	メタルスラッグ	NEOGEO	ナスカ	193	29,800円
1996. 7. 5	メタルスラッグ	NEOGEO CD	ナスカ		7,800円
1997. 4. 4	メタルスラッグ	SS	SNK	—	5,800円
1997. 4. 4	メタルスラッグ拡張RAM カートリッジ同梱版	SS	SNK		7,800円
1997. 8. 7	メタルスラッグ	PS	SNK	—	5,800円
1998. 2.23	メタルスラッグ2	業務用	SNK	277	98,000円
1998. 4. 2	メタルスラッグ2	NEOGEO	SNK	277	29,800円
1998. 6.25	メタルスラッグ2	NEOGEO CD	SNK	—	6,800円
1999. 3.19	メタルスラッグX	業務用	SNK	506	88,000円
1999. 5.27	メタルスラッグX	NEOGEO	SNK	506	29,800円
1999. 5.27	メタルスラッグ 1ST MISSION	ネオジオポケット	SNK	16	3,800円
1999. 9. 9	SNKベストコレクション メタルスラッグ	PS	SNK	—	2,800円
2000. 3. 9	メタルスラッグ　2ND MISSION	ネオジオポケット	SNK	32	3,980円
2000. 3.23	メタルスラッグ3	業務用	SNK	708	98,000円
2000. 6. 1	メタルスラッグ3	NEOGEO	SNK	708	32,000円
2000. 7.20	NGPベストコレクション メタルスラッグ　1ST MISSION	ネオジオポケット	SNK	16	2,500円
2001. 1.25	メタルスラッグX	PS	SNK	—	5,800円

METAL SLUG™

バリバリ撃って、ガンガンすすめ!

メタルスラッグ

ゲームの特徴

シリーズの原点となった熱い漢(おとこ)のゲーム。3D全盛期に、これでもかというほどに描き込まれたドット絵と、半端じゃないアクションパターンの多さに、ゲーマーを自認する者はみな驚愕し、やがて虜になった。

ゲーム自体はハードなアクションを要求するが雰囲気はコミカルで、助けるとパンツから武器やジェリ缶、果ては食料(なんか臭そうでチョット…)といったアイテムを出してくれる味方捕虜や、爆発で吹き飛ばされ画面どアップになる敵兵士など、プレイヤーを笑かしてくれるネタのセンスの良さが光る。

20XX年、モーデン元帥による軍事クーデターが勃発。元帥配下の反逆軍によって、世界の主要都市はまたたく間に侵略されてしまった。

生き延びた正規軍の一部はレジスタンスとなり反撃の機会をうかがっていたが、敵の攻撃により試作していた新型万能戦車「メタルスラッグ」が敵の手に落ちてしまう。

やがて、正規軍特殊工作部隊ペルグリン・ファルコンズ～通称PF隊へと指令が下った。「反逆軍の拠点を攻撃、これを破壊せよ。奪われたメタルスラッグは機密保持の為に奪還。それが困難な場合は破壊せよ」

この任務に選ばれた兵士の名はマルコとターマ。今、たった2人の元帥討伐戦が始まる……。



キミはSS版とPS版の違いを知っているか?

どっちも同じなんて思ったら大間違い。SS版とPS版には、本家メタスラにはなかった要素がいろいろと追加されていて、当時はかなり話題になったものだ。

SS版の特色

●NEOGEO CD版から加わったコンバットスクールモードに登場するキャラクター、ソフィア教官のCVに「冨永みーな」さんを起用。さらにネオジオCD版ではカラオケバージョンとして収録されているエンディングテーマ曲「Hold you Still! ～夢見るタンクバスター～」も、SS版では冨永みーなさんが可愛い声で歌ってくれているぞ!

●拡張RAMカートリッジを使用しているため、CD-ROMから一度に多くのデータ量を読み込むことができ、ストレスなくゲームを楽しめるのだ。

●総数100点以上もの画像が収録されているアートギャラリーモードがあり、その中にはゲームグラフィックを担当したデザイナーがSS版のために新たに描き起こしたオリジナルイラストも加えられている。

PS版の特色

●アーケードミッションを最後までクリアすると、「スパイをさがせ!」、「戦車で逃亡!」、「技を見極めろ!」という3つのミニゲームがプレイできる「アナザーストーリー」モードを遊べるようになる。

このモードは、メタルスラッグ外伝ともいうべきもので、プレイ回数によって内容が変化し、全部で3人の兵士の物語が楽しめるのだ。また、プレイ2回目に上記3つのミニゲームをクリアすると「戦火をかいくぐれ!」という4つ目のミニゲームが出現。プレイ2回目の最後に表示される隠しコマンドを入力すると、主人公キャラクターが「相川留美」になるのだ。

●こちらにもアートギャラリーがあり、ゲーム本編に登場するキャラクターやメカ、裏設定、ボツキャラなどのイラストが盛りだくさん。さらに、PS版のために新たに描き起こした25枚のオリジナルカラーイラストも収録されているぞ。

●ゲームの練習をすることができるコンバットスクールモードで、2つの訓練をこなし、パーフェクト(1000点)の評価点を獲得すると、隠し階級の「大魔王」になることができるのだ。大魔王に昇格すると、ソフィア教官がへりくだった話し方になったり、体が緑色になったりする他、ものすごい破壊力の「究極ハンドキャノン」をサバイバルアタックで使うことができるようになる。ちなみに、これはNEOGEO CD版とPS版だけでしか遊べない隠しモードなのだ。

メタルスラッグ2

▼ゲームの特徴

エリとフィオの女性兵士2名がプレイヤーキャラに加わり、ますますパワーアップ。売りである乗り物も、ラクダにバルカンのくっついたキャメルスラッグや空中を飛び回るスラグフライヤー、2足歩行戦車のスラグノイドなどが新規に加わっている。

面白いのは、キャラクターの状態変化が加わったことで、2面に登場するミイラの口から出るガスに当たると自分のキャラクターがミイラ状態になってしまう。こうなると、ジャンプの弱体化、ショットの連射力低下、パワーアップガンの装備不可、斬り攻撃も不可と最悪。もうひとつは肥満で、ミッション3以降で食べ物を取りすぎるといきなり太ってしまう。太るとスピードが落ちてしまうがショットの威力が増すというメリットがある。なお、ナイフの代わりに立ち状態ではフォーク、しゃがむと鞭が出るというのが、いかにもメタスラらしい。

また、特殊な捕虜として一文字百太郎少尉と相川留美軍曹が登場。

前作で起こったモーデン元帥のクーデターは正規軍の活躍により鎮圧された。やっともたらされた平和の中、特殊部隊ペルグリン・ファルコンズの建て直しをしていたマルコとターマだったが、ある日参謀本部により召還を受ける。どうやらモーデン軍を支持していた残党の動きが最近活発化しているのだが、その陰には大規模な反乱作戦を指揮している者がいるらしい。まさかモーデンが生きているのか?

2人に再び、第2次クーデターの勃発を未然に防ぐという秘密任務が与えられた。だが、この任務には情報局所属の特殊工作部隊スパローズと共同作戦を行うという条件が付いていた。作戦当日、2人の前に現れたエリとフィオを加え、マルコとターマの新たなる戦いが始まるのだった。

百太郎を助けると某「か○は○波」みたいなポーズで気合いを溜めた弾を発射して敵を倒してくれ、留美のリュックを撃って穴をあけると、歩く度にアイテムを落としてくれるのだ。そして、毎度おなじみのハゲ親父、アレン・オニール軍曹も登場。手榴弾10発の攻撃にも死なないというメタスラ以上に強靭な肉体を持つ存在だが、最後には巨大な魚に食われて骨になってしまう。もっとも、「3」には無事な姿で登場してくるのだが、なぜ助かったのかはまったくの謎。ま、ハゲだし怪我(毛が)なくよかったねという親父ギャグなのだろうか……。



メタルスラッグX

▼ゲームの特徴

本作は『メタルスラッグ2』のリミックスバージョンとして登場した作品。基本的にストーリーやステージは前作と同じだが、敵の出現位置やボスの強さなどが変更になっている。そのため『2』をプレイした人でも新たな気持ちで遊ぶことができるようになっていたのだ。

もちろん、『X』に初登場する敵キャラやパワーアップ武器アイテムもあり、パワーアップアイテムの数は17種類と大幅に強化。特に新しい5種類のBIGショットアイテムが最高で、ショットやレーザーなどおなじみの武器が超極太に強化されたバージョンとして登場し、半端じゃない破壊力を発揮するぞ。

また、赤いメタルスラッグ・タイプR(シ○ア専用なのか?)という万能戦車も初登場。見た目は普通のメタルスラッグと変わらないが、機動力が高く、ジャンプ力もスラグノイド並みというスンゴイ奴。つまり『X』は、ドバドバ敵を倒していく、爽快感のある作品なのだ。

ちなみに、なぜかナレーションボイスも変更され、今までのボイスが淡泊に聞こえるほど力強くなっている。特に面クリア時のボイスは聞き逃せないところ。

史上最大の戦場が待っている

メタルスラッグ3

ゲームの特徴

容量も過去最大のボリュームになった『3』最大の新要素が、ステージ途中でルートが分岐するシステム。そこでないと出てこない武器や乗り物、敵も出現する。分岐する方向にGOマークが出ないルートもあり、かなりチャレンジャー魂をくすぐる仕掛けが施されている。

乗り物も全部で10種類と大幅にアップし、ゾウにバルカンを取り付けたエレファントスラッグや宇宙ステージで活躍するアストロスラッグなど、多彩なステージでさまざまなアクションを見せてくれる。

面白いのが新しい変身プレイヤーのゾンビで、しゃがみが不可能になり、ジャンプ力が低下するが、通常攻撃ならヒットしても死なないという特徴があるのだ。

ストーリー的には、『2』のラストにも登場するマーズピープルとの決戦になり、最後のミッションでは宇宙で巨大な敵と戦うことになる。まさにキャッチコピーと同じく「史上最大の戦場が待っている」というわけだ。

モーデンの第2次クーデターも阻止したマルコとターマだったが、彼らは除隊願いを受け付けてもらえず、PF隊のリーダーとして任務を続行することとなった。というのも、今なお各地にモーデン軍残党が潜伏しており、戦いが終わったわけではなかったからである。だが、残党との激戦の中で、マルコとターマはモーデンが生きていることを感じとっていた。

一方、情報部所属の特務機関スパローズは、家畜泥棒や要人の行方不明、生物の巨大化といった怪事件を調査していた。そして、分析結果からモーデン軍残党となにかつながりがあると感じた情報部は、PF隊の上陸作戦にスパローズのメンバーを強引に参加させる。再び相まみえることになったマルコ、ターマ、エリ、フィオの4人。だが、このときそれがかつてない激しい戦いの幕開けであることに気づく者はひとりもいなかった。



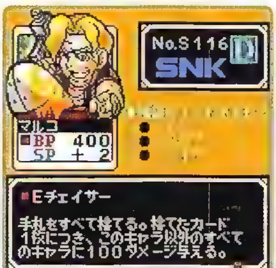
←海中を進む戦闘潜水艇スラグマリナー。正規軍の海洋部が試作した新型。軌道がちょっと独特なバルカンと、前方に少しだけホーミングする魚雷の2つの武器を持っている



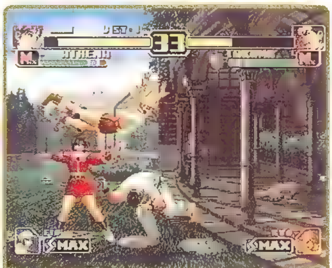
→ゾンビパウダーを受けるとゾンビプレイヤーに変身。こいつは、ヘリですら一撃で落としてしまうという凄い威力の吐血レーザー(笑)が使える。ただし、スキが大きいのでまわりの敵には注意が必要

え!? メタスラのキャラがこんなところに登場!

『激突カードファイターズ』にはマルコ、ターマ、フィオ、エリの4人がカードとして登場する。もっとも、アクの強い格闘キャラの中では攻撃力も特殊能力もイマイチで、メインには使いにくいのが残念。『KOF'99 EVOLUTION』の場合は、プレイヤーを助けるエキストラストライカーとしてフィオが登場する。「パラシュート降下訓練」という技で敵にダイビングアタックをかますぞ。



SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ
●NGP●3800円●1999.10.21発売



ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION
●DC●5800円●2000.3.30発売

METAL SLUG 1ST MISSION™

誰にだって、忘れられないファーストミッションがある

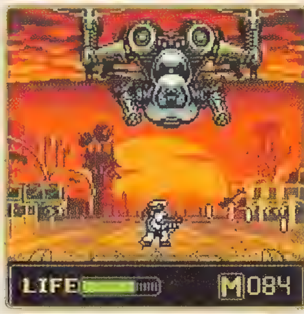
メタルスラッグ ファーストミッション

2027年、紛争の続く某国で兵器の横流し事件が起こった。調査の結果、流出先は正規軍自身であり、兵器の集まっている場所では極秘開発中の「メタルスラッグ」プロトタイプの密造も行っているらしいということが判明した。その地域を守備しているのはゲリラの名手・ヒルデガーン大佐と白兵戦のエキスパート・マクバ中佐の部隊。もし、彼らが首謀者なら…。この事態を重く見た正規軍情報部は、最新鋭の特殊部隊PF隊の投入を決定した。

▼ゲームの特徴

本作は、シリーズの世界観を継承しており『メタルスラッグ』のストーリーから１年前にさかのぼった世界を舞台にしている。基本的なアクションはそのままだが、ライフ制を採用し敵弾一発では死なないようになっているのが特徴。もちろん乗り物もメタルスラッグの他にスラグフライヤーも登場し、多彩なアクションを楽しむことができる。

各ミッションは、途中でルートが分岐するため何度でも楽しむことが出来るようになっている。各セクション終了後には査定があり、アイテムの取得率等によって自分の階級を上げていくことができるのだ。ベリーハードモードのみ元帥より上の大魔王があり、大魔王になると体力が減らなくなる。なお一度ゲームをクリアすると、タイトル画面からS-CONTINUEモードが選択できるようになり、ゲームクリア時の階級でゲームを始める事が可能になる。また、プレイヤーキャラに女性キャラが選べるようになるぞ。ただし、基本性能は一緒。



METAL SLUG 2ND MISSION™

今回のミッションは手強いぞ!

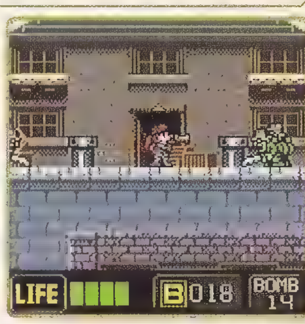
メタルスラッグ セカンドミッション

ファーストミッションから月日は流れ、反乱軍のマクバ中佐が率いていた特殊部隊「ファントム」が再び活動を開始し、多くの正規軍兵士が捕虜になっているらしいという情報が正規軍にもたらされた。その後、さらに驚くべき事実が明らかになった。何と、反乱軍は異星人とコンタクトを取り、未知のテクノロジーを使った兵器の開発を進めていたのだ。事態は一刻の猶予も許されない。単身敵の基地に奇襲をかけ、捕虜を救出するのだ。

▼ゲームの特徴

前作の倍の容量になり、細かいアクションや巨大な敵の登場など全てがパワーアップ。アイテムを取った時のボイスまで用意されている。今回の主人公は、PF部隊の新兵ギムレットと正規軍の特殊工作員レッドアイから選択で、前作同様ライフ制を採用しているものの少しシビアになっている。新しい乗り物には潜水艦スラグサブが登場。もちろんメタルスラッグやスラグフライヤーの他、デブ状態になる食料アイテムといったおなじみのシステムも健在。

また、タイムアタックモードも遊ぶことができ、救出した捕虜の数に応じてプレイヤーの階級が上がっていくシステムを採用。階級が上がるごとにプレイできるステージが増えていくのだ。そして、全ての捕虜を救助すると階級が大魔王になり、キャラセレクト時にレバーを下に入れながら決定すると大魔王モードでも遊ぶことができる。ただし、大魔王は近距離攻撃が強力なかわりに、体力が１になり手榴弾以外の全ての武器が使えなくなってしまうぞ。



ENJOY THE GALLERY!

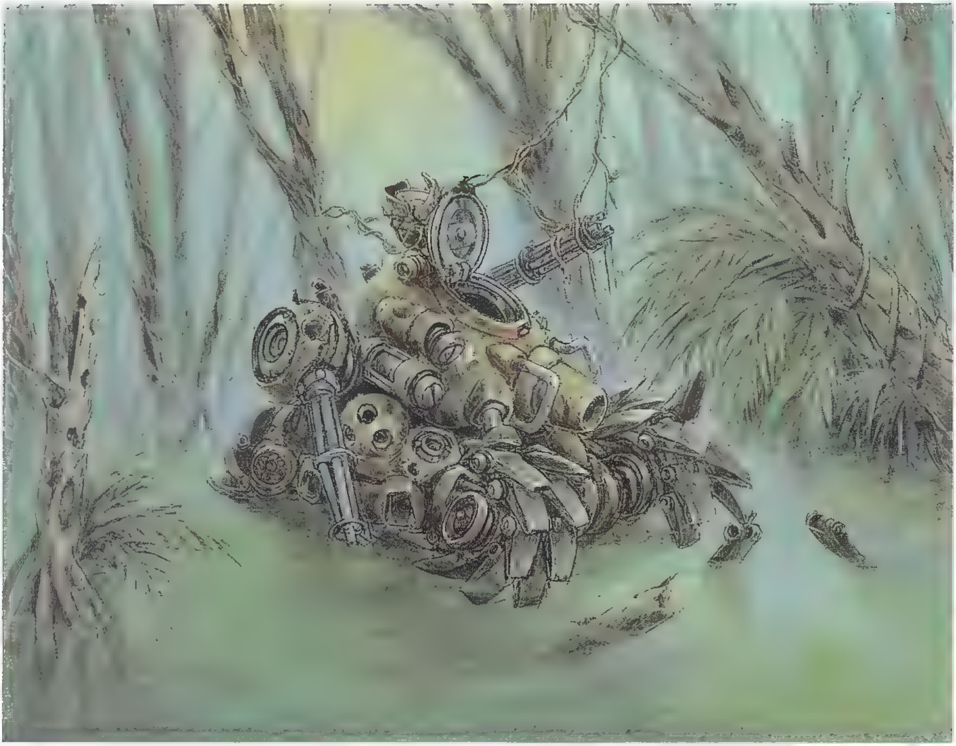
イラスト・設定資料集

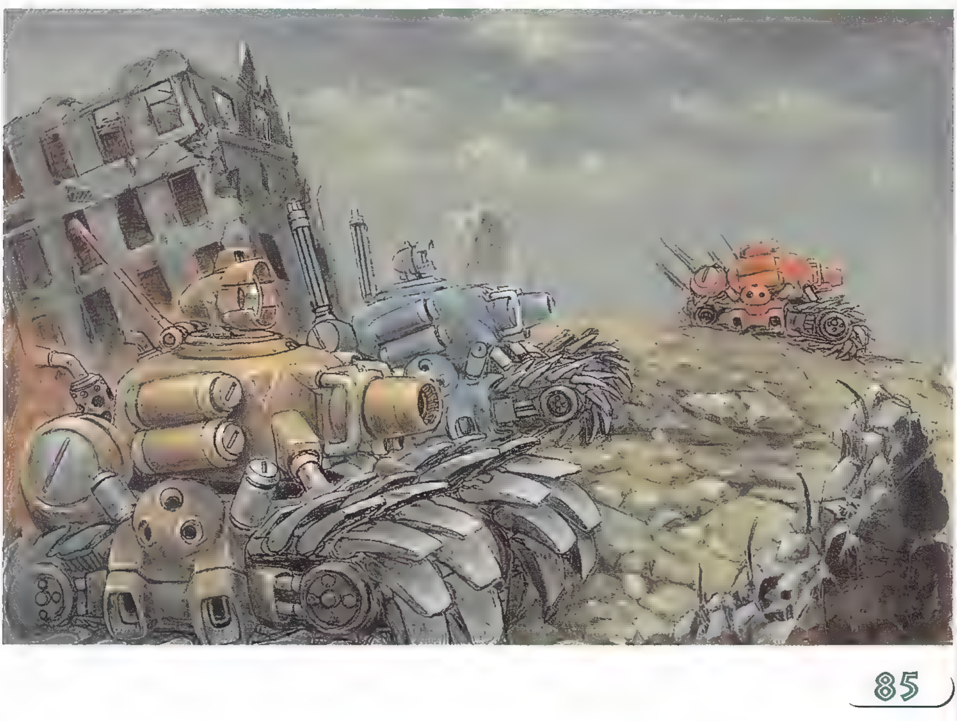
メタスラ世界のより深みへ導く、秘蔵イラスト・設定資料を多数収録!!

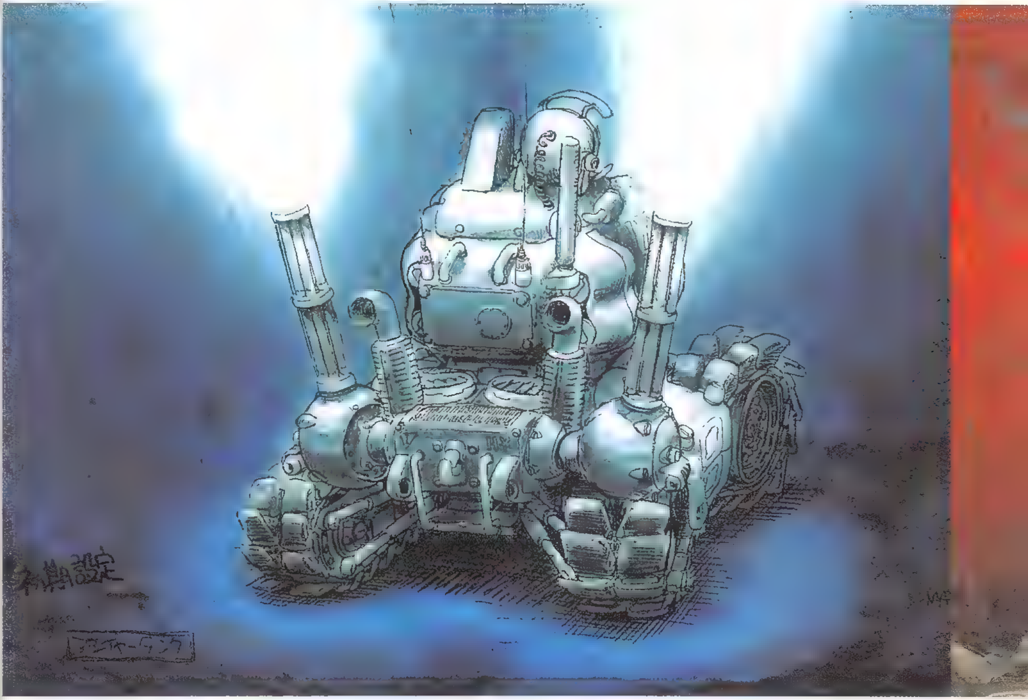


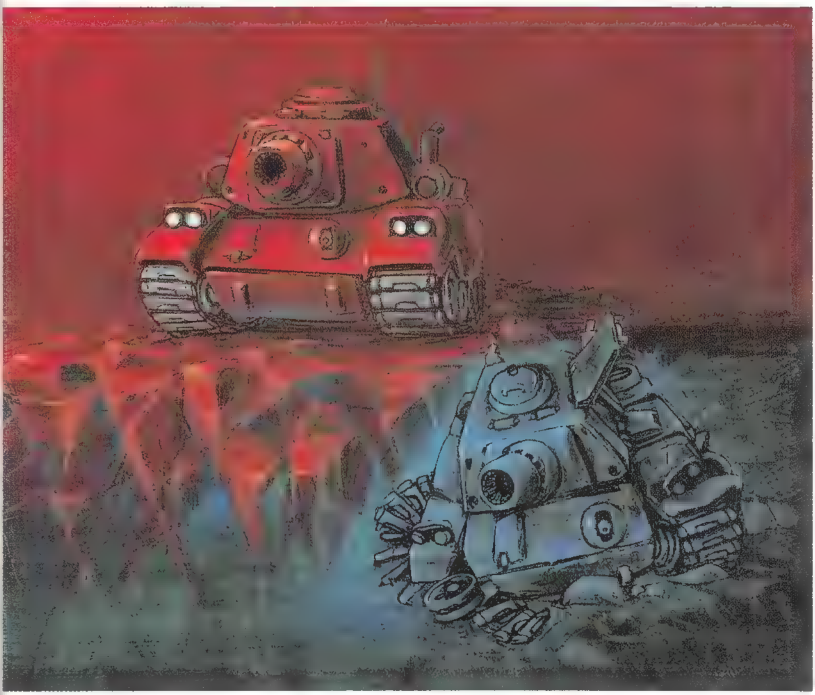
**After the harsh battle, it is time to loosen up a bit.
Relax, and enjoy the art works.**







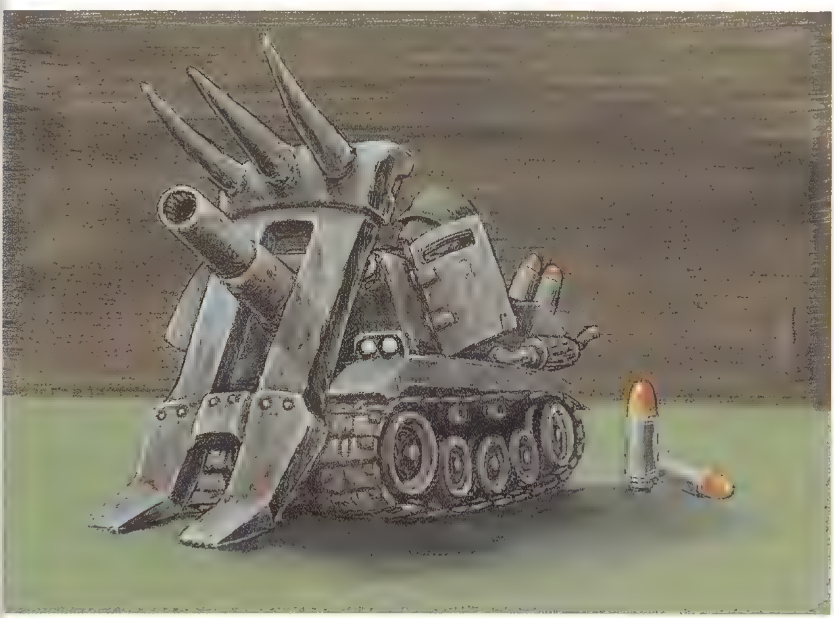

初期設定




18





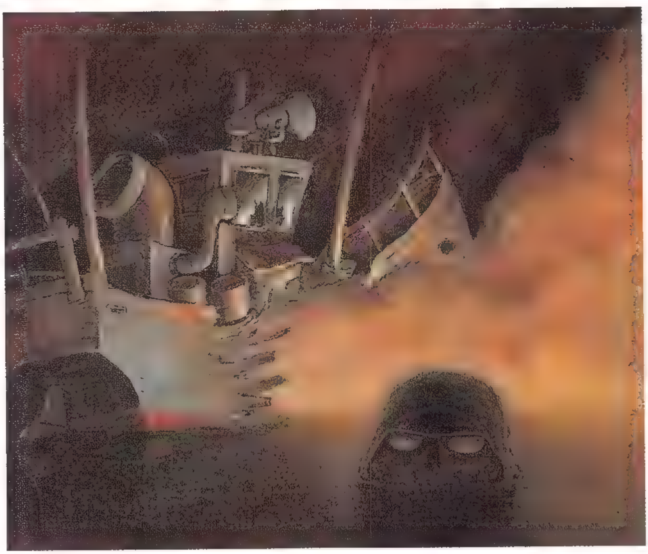


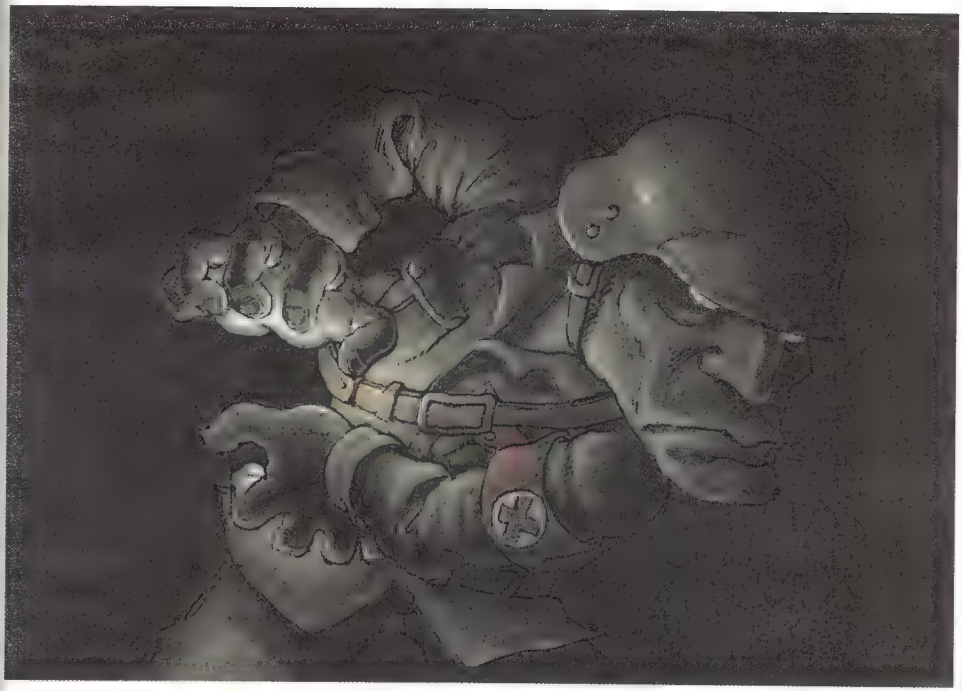












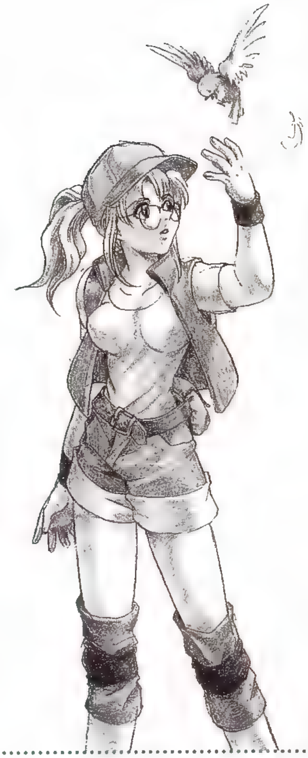


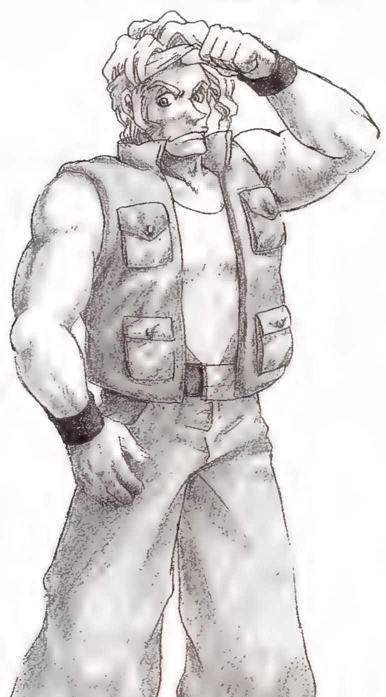




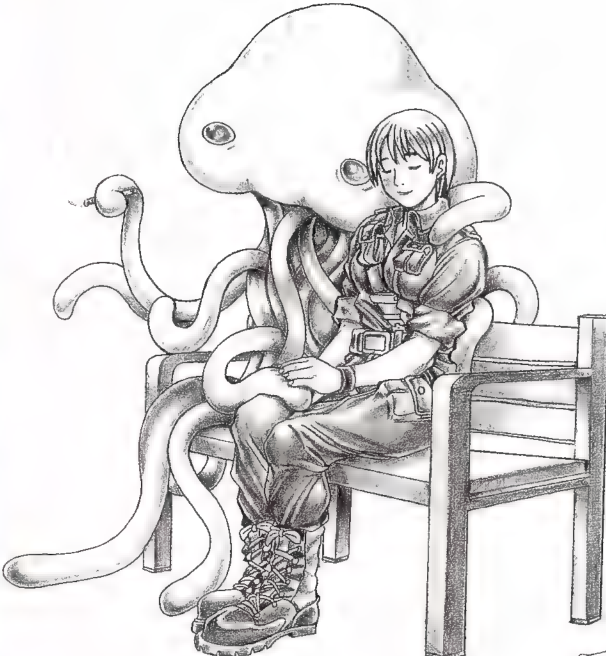








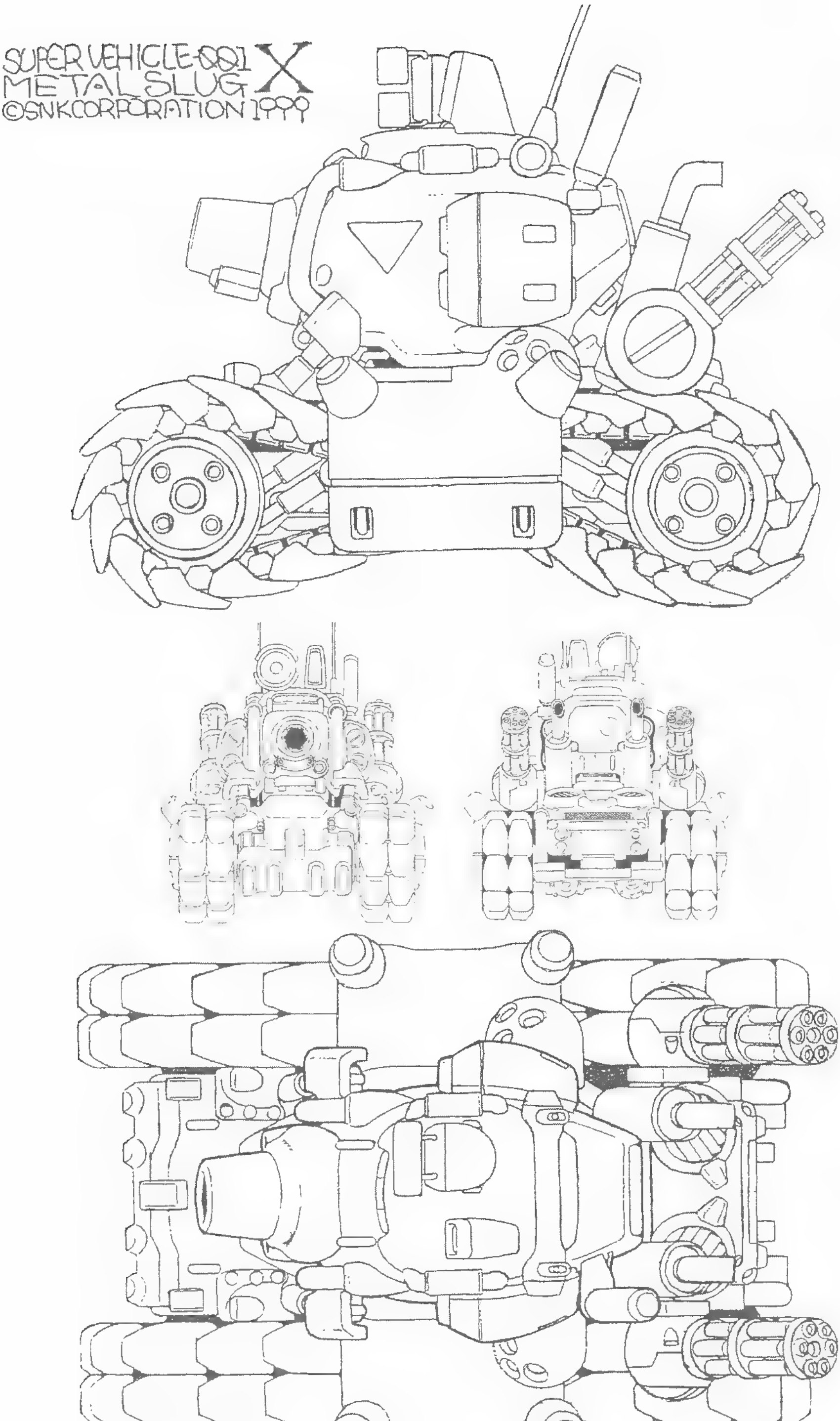




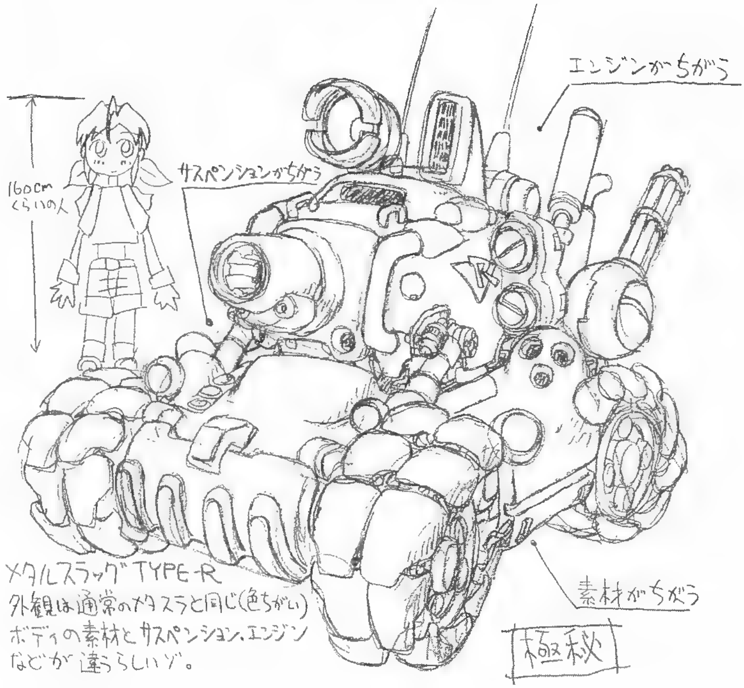




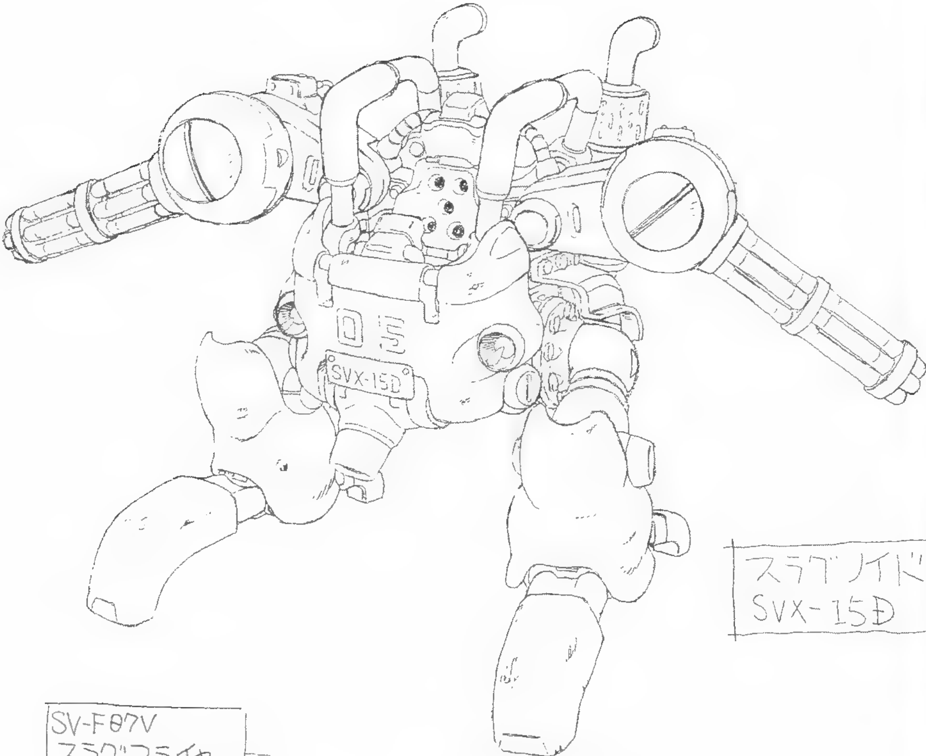




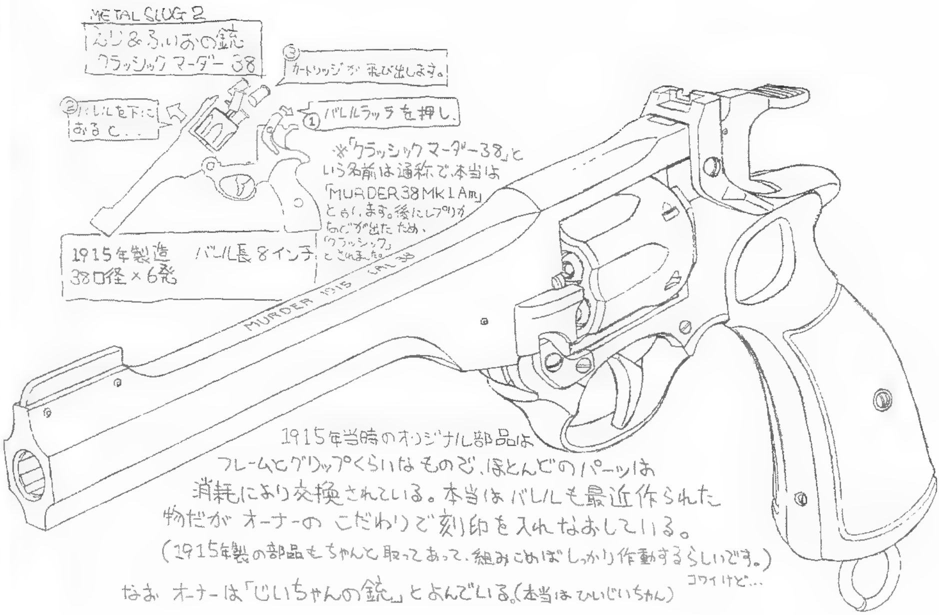
981209MAX·D

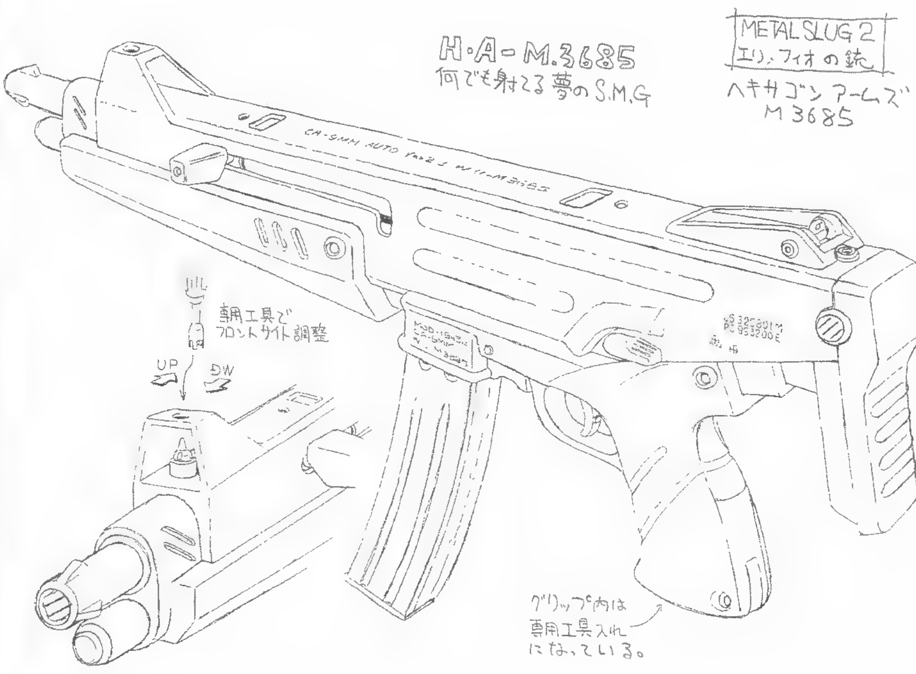

エンジンがちがう
160cm
くらいの人
サスペンションがちがう
メタルスラッグ TYPE-R
外観は通常のメタスラと同じ(色ちがい)
ボディの素材とサスペンション、エンジン
などが違うらしいゾ。
素材がちがう
極秘

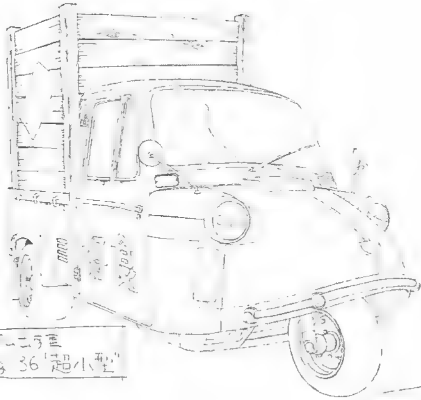

キャメルスラッグ
SV-CAMEL


口号
SVX-15D
スラグノイド
SVX-15D


SV-F07V
スラグフライヤー
エンジン：ホブデンR-32
ターボファン
推力：10,750kg
バルカン：H・Av-5963改
ミサイル：AIM-9A短距離
空対空ミサイル


METAL SLUG 2
えり&ふぃおの銃
クラッシック マーダー 38
③カートリッジが飛び出します。
②バレルを下におると…
①バレルラッチを押し、
※「クラッシック マーダー38」という名前は通称で本当は「MURDER 38 Mk1 Am」といいます。後にレプリカなどが出たため、「クラッシック」とされました。
1915年製造　バレル長8インチ
38口径×6発
MURDER 1915
1915年当時のオリジナル部品はフレームとグリップくらいなもので、ほとんどのパーツは消耗により交換されている。本当はバレルも最近作られた物だがオーナーのこだわりで刻印を入れなおしている。
(1915年製の部品もちゃんと取ってあって、組みこめばしっかり作動するらしいです。)
なお オーナーは「じいちゃんの銃」とよんでいる。(本当はひいじいちゃん)
コワイけど…


H・A-M.3685
何でも射てる夢のS.M.G
METAL SLUG 2
エリ、フィオの銃
ヘキサゴン アームズ
M 3685
専用工具でフロントサイト調整
UP
DW
グリップ内は専用工具入れになっている。

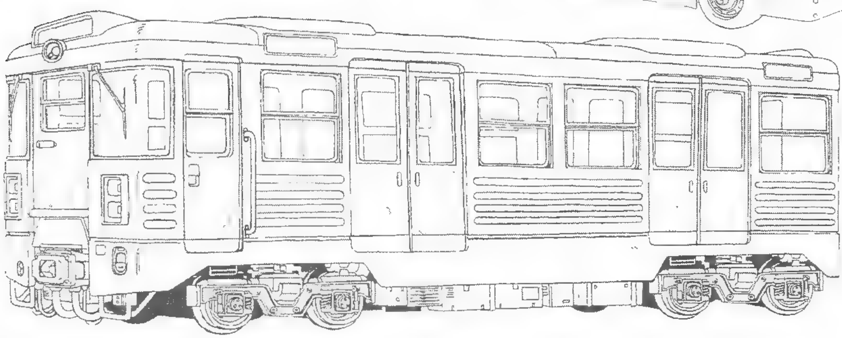


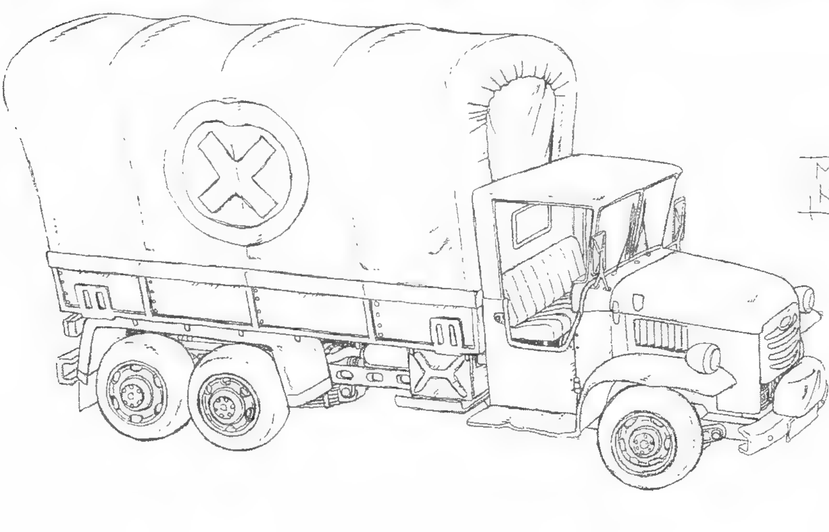
ミニ三輪車
Mg 36 "超小型"

2階建てバス
毛伝

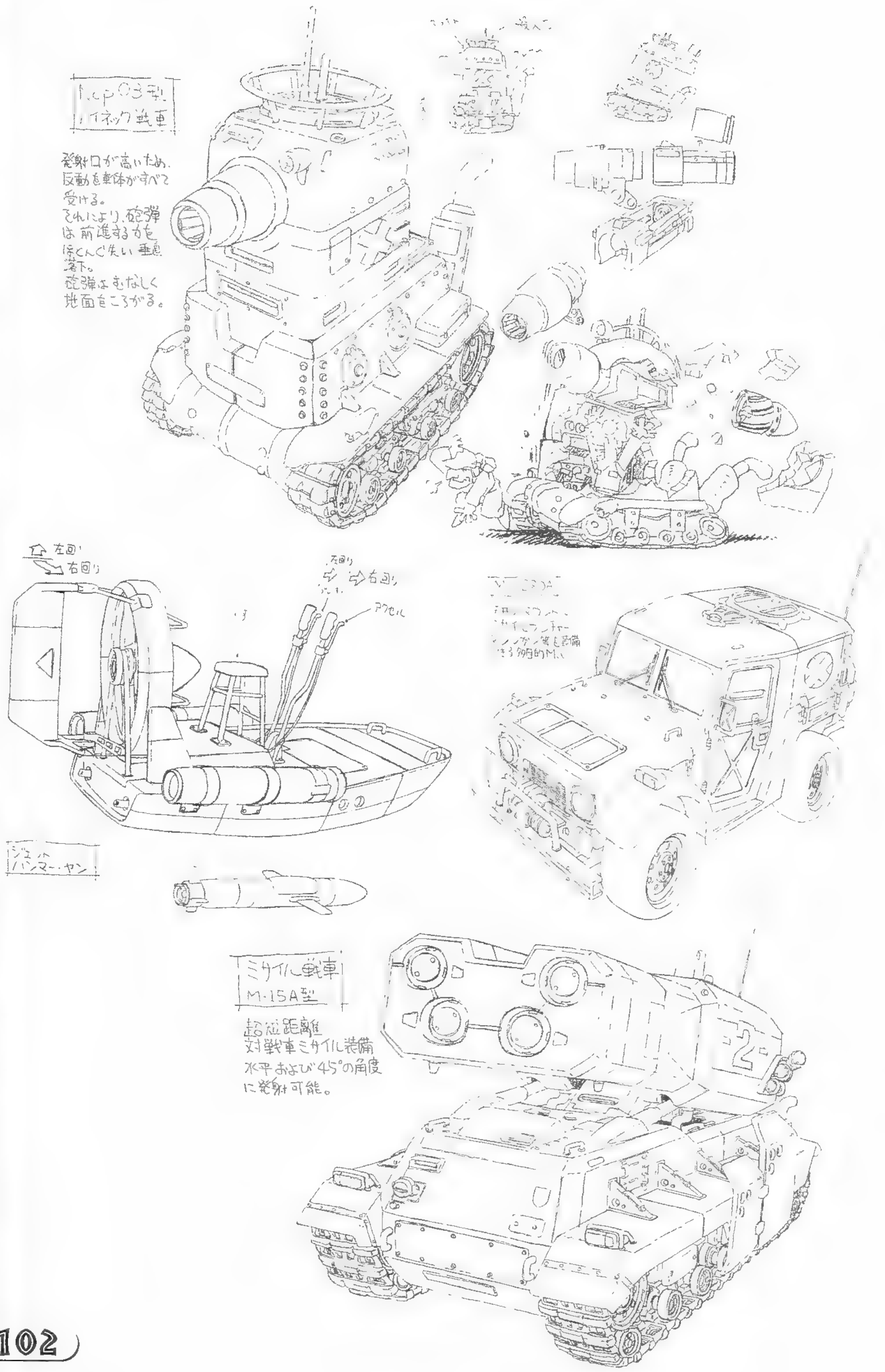


地下鉄

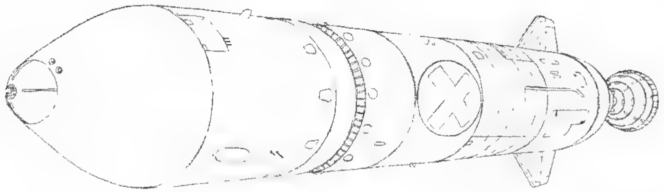




M 34 3t
トラック

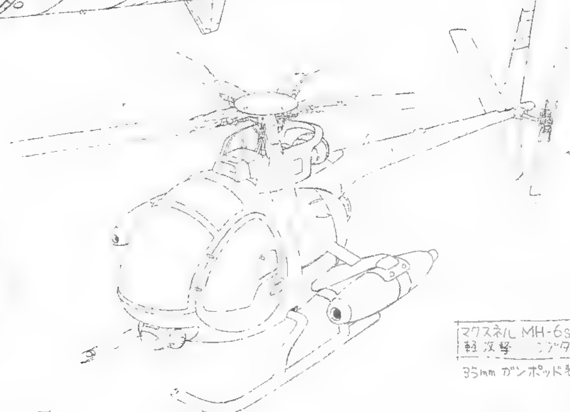


ハイネック戦車
発射口が高いため、
反動を車体がすべて
受ける。
それにより、砲弾
は前進する力を
ほとんど失い垂直
落下。
砲弾はむなしく
地面をころがる。
左回り
右回り
左回り
右回り
アクセル
ジェット
ハンマー・ヤン
ミサイル戦車
M-15A型
超短距離
対戦車ミサイル装備
水平および45°の角度
に発射可能。



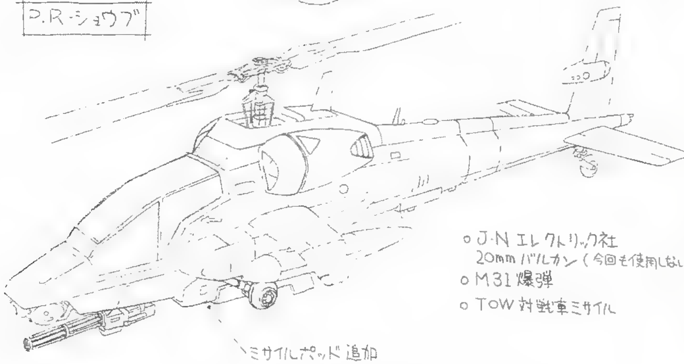


井戸ミサイル
（戦場支援ミサイル）



マクスネル MH-6s
軽攻撃 コプター
35mm ガンポッド装備

P.R-ショウブ

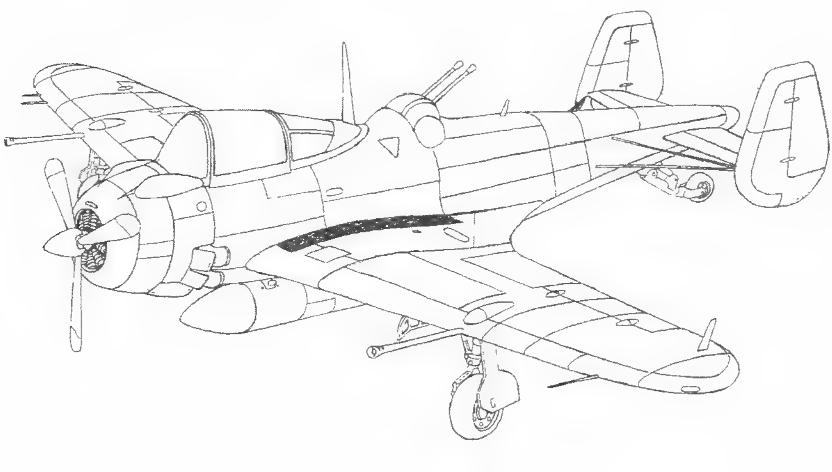


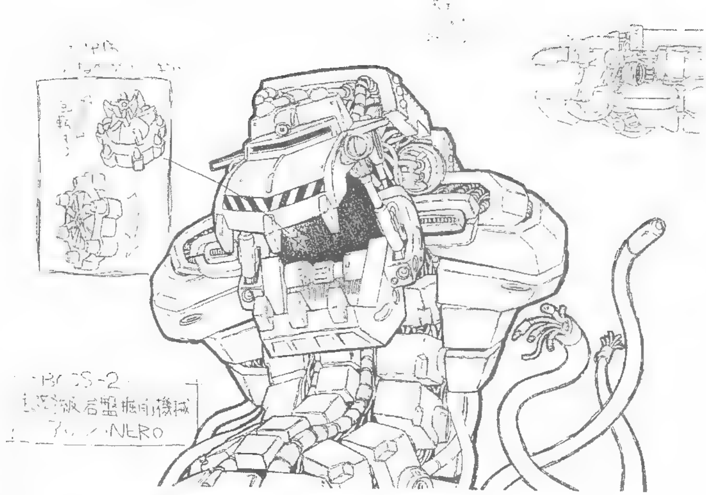
- J-N エレクトリック社
  20mm バルカン（今回も使用しない）
- M31 爆弾
- TOW 対戦車ミサイル

ミサイルポッド追加

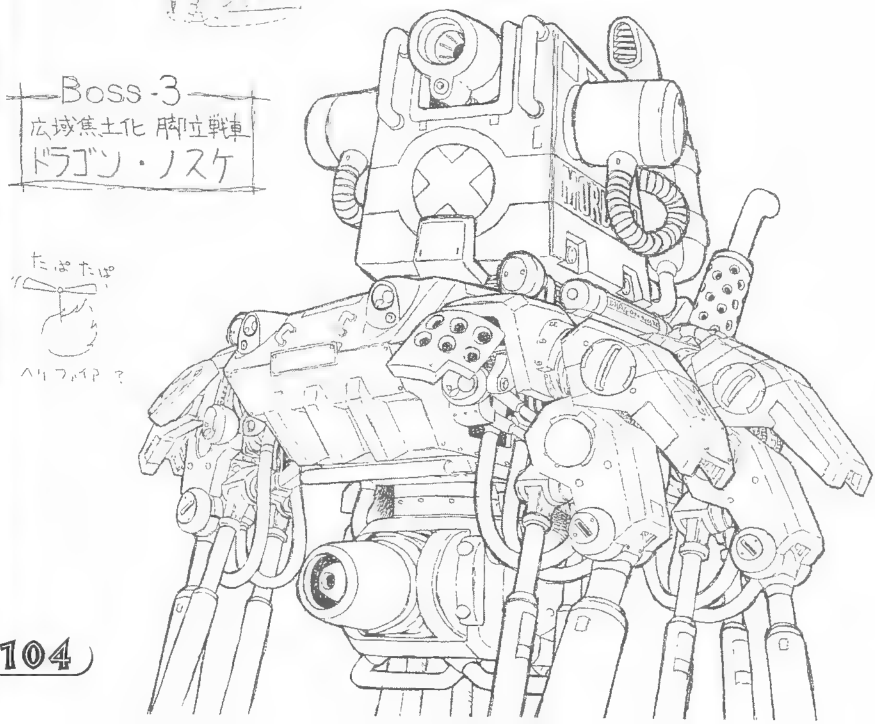
フライング・タラII
イーカ-BII

機体材質の変更とフライバイ・ワイヤーの導入により、操作性が向上している。外見の変更は特に見られない。

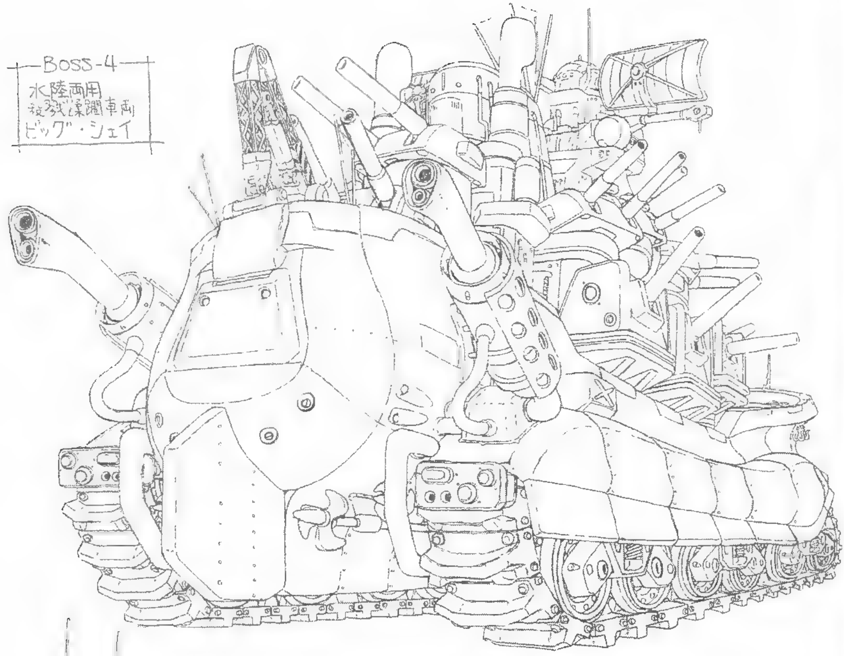


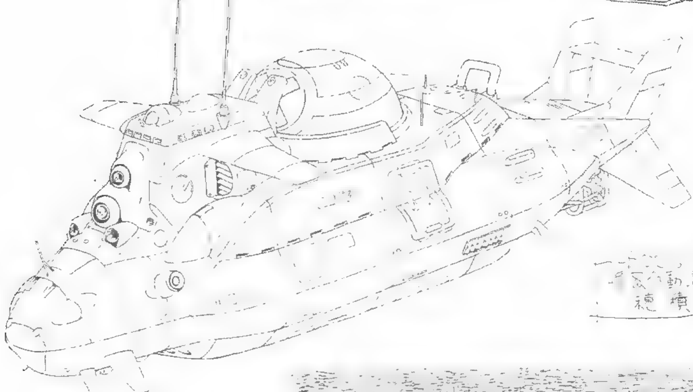

岩盤掘削機械
NERO

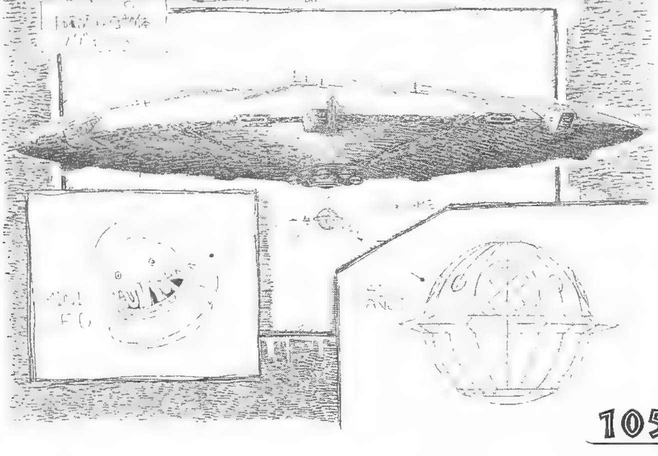



Boss-3
広域焦土化 脚立戦車
ドラゴン・ノスケ
たぱたぱ
ヘリファイア ?

BOSS-4
水陸両用
殺戮蹂躙車両
ビッグ・シェイ









PLAYER 3
ERI
NEW PLAYER "ERI"
メッシュ
本当はサスペンダー付きのをはずしてる
マジックテープ
パッド
パンツのヨコん所開いてます。
下着ではなくてブルマーみたいなのを着用



NEW PLAYER 'FIO'



Fio Vサイン

Stone



職人による手彫りのSの文字が石の1つ1つに丹念に入れられた原始回帰的武器。




相川留美

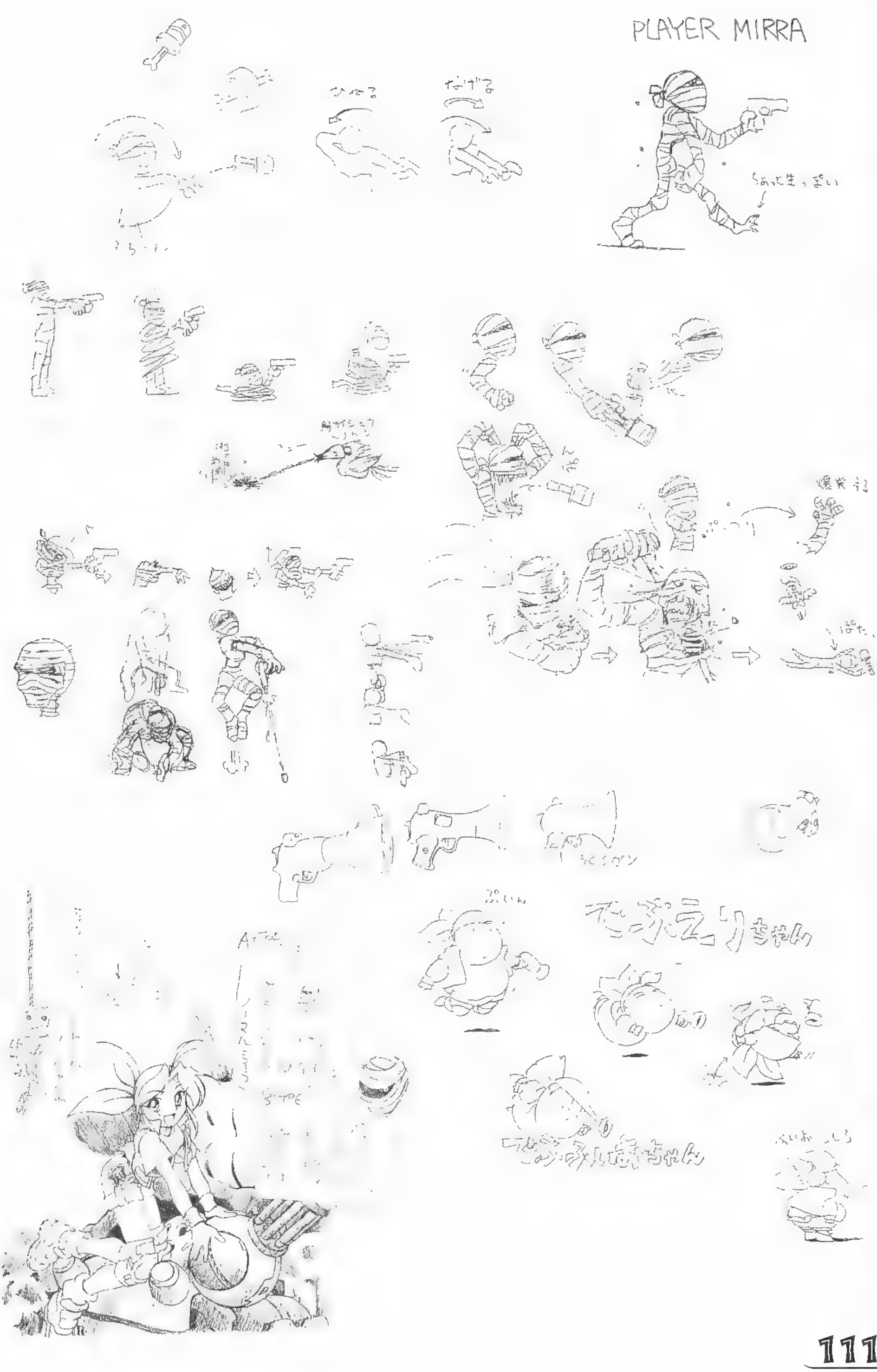

ERI & FIO
METAL SLUG
X




Rumi Aikawa


NEW PLAYER "ERI"
NEW PLAYER "FIO"


みのむしみいら
ハンジーみいら
チャリオット
アイアンリザード
（デブプレイヤー用）
みいら犬
エリート宇宙人


PLAYER MIRRA
ちょっと生っぽい
爆発する
ぷいん

メタルスラッグX[公式]攻略ファイル

Staff

構成・文 …………… 山猫有限会社

Edit …………………… 島田泰成

Text …………………… 島田泰成
水田俊彦
三浦正義

Layout ………………… 水沢壮吉
ふさのちひろ
藤田まゆ美

Support ……………… 工藤英人
堀　秀郎
千本ちあき
中島理彦
平井太郎

Cover Design ……… 水沢壮吉

Special Thanks　SNK METAL SLUG TEAM

発　行　平成13年2月15日　　第1刷

発行者　濱井　武
発行所　株式会社 光文社
〒112-8011 東京都文京区音羽1-16-6
電話　東京 03-5395-8145（コミック編集部）
03-5395-8114（販売部）
03-5395-8128（業務部）

印刷所　共同印刷株式会社
製本所　大口製本印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
落丁本・乱丁本は業務部にご連絡くだされば、
お取り替えいたします。

ISBN4-334-90095-X

Printed in Japan



火の玉
ゲーム
コミック

大好評発売中

4コマギャグバトル

ポケットモンスター
星のカービィ64ミックス編
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
ファイアーエムブレムトラキア776エリート編
スーパーロボット大戦F完結編
スーパーロボット大戦α大合体編
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
ペルソナ2 罰 ポジティブ・シンキング編
ロックマンDASH2エピソード2大いなる遺産

コミックアンソロジー

スーパーロボット大戦F完結編アイアンブレーブス
スーパーロボット大戦α勇者たちの咆哮
女神異聞録ペルソナ心の海より出でし者
ペルソナ2 罰 許されざる者たち
ペルソナ2 罰 償いし者たち
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000Kの行方

超企画本

◆雁えりか短編集◆
女神異聞録ペルソナ&ペルソナ2 罪
SON OF A DOLL

◆美川べるの短編集◆
女神異聞録ペルソナ&ペルソナ2 罪
プラスティック：ベイビイズ

ペルソナ2 罪&罰
4コマギャグバトルスペシャル

ペルソナ2 罪&罰
コミックアンソロジースペシャル

火の玉ゲームコミックポケット

真・女神転生デビチル
4コマ大事典

火の玉ゲーム∞ナビゲーション

〔攻略本シリーズ〕

マクロスプラス-GAME EDITION-
公式完全攻略ファイル

ISBN4-334-90095-X
C0076 ¥1300E
9784334900953
株式会社 光文社
定価(本体1,300円+税)
1920076013003



メタルスラッグX [公式]攻略ファイル
火の玉ゲーム∞ナビゲーション
光文社
⑳